

ACÃO

AGORA, QUINZENAL

# GAMES

EDITORA  
AZUL

SUPER NES

## PRINCE OF PERSIA

A AVENTURA

DOS 1001 SEGREDOS



## AYRTON SENNA'S SUPER MÔNACO GP2

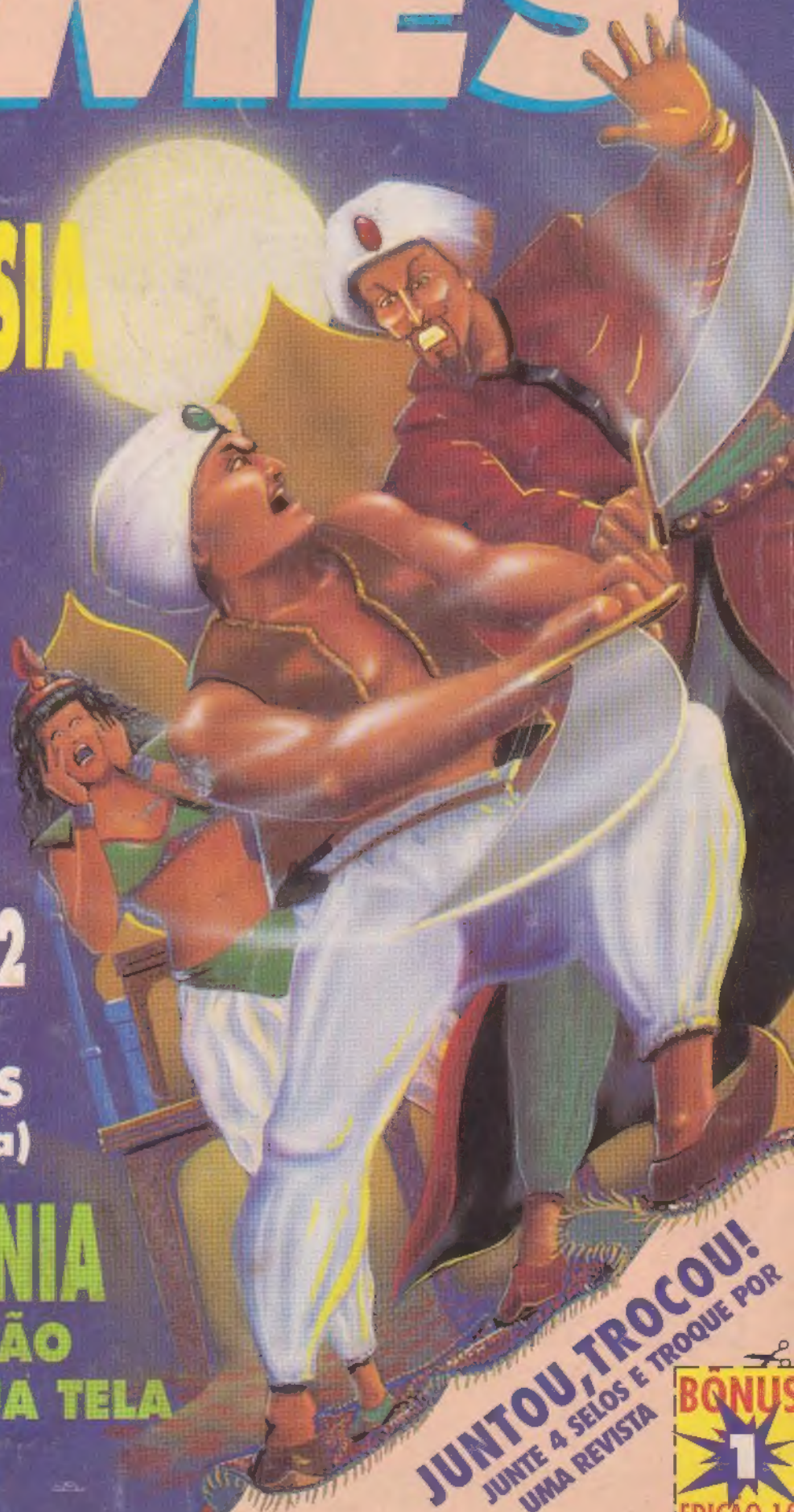
TODAS AS PISTAS E  
MANOBRAS RADICAIS

(Mega)



## TAZ-MANIA

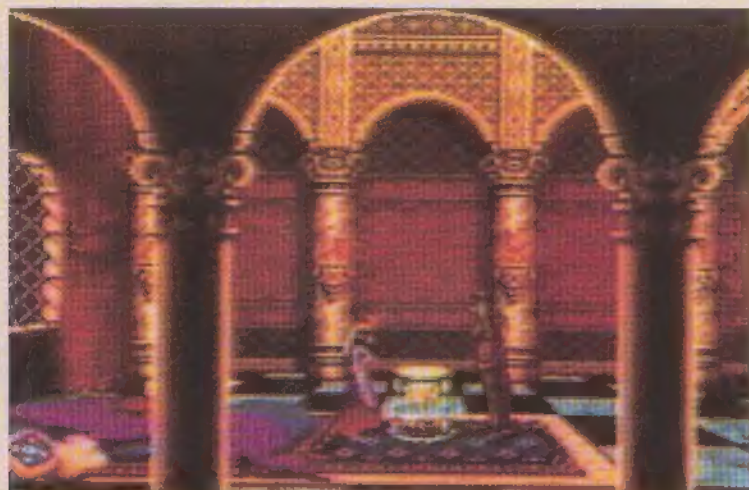
UM FURACÃO  
INVADE SUA TELA  
(Mega)



**JUNTOU, TROCOU!**  
JUNTE 4 SELOS E TROQUE POR  
UMA REVISTA

**BÔNUS**  
1  
EDIÇÃO 16

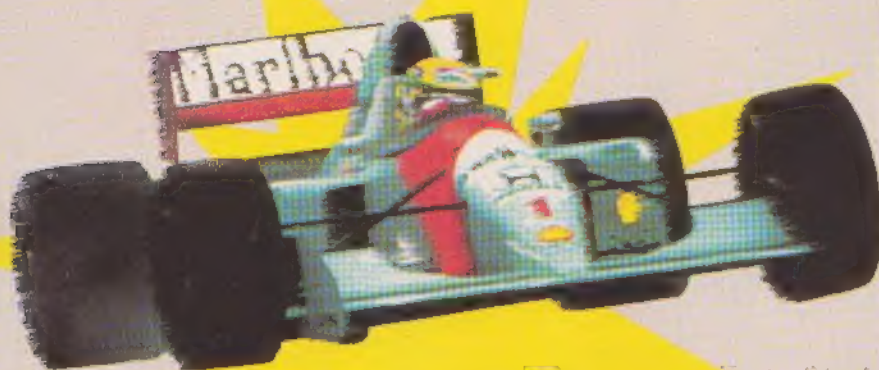




## Prince of Persia

Você vai se amarrar nesta super-aventura para o Super Nes, cheia de desafios e imagens chocantes

8



## Ayrton Senna's Super Monaco GP 2

Saiba como pilotar em cada pista

16



## Taz-Mania

O Diabo da Tasmânia chega feito um furacão ao Mega Drive

20

### SUPER NES

Super Aleste	12
Battle Blaze	12
Space Football	13
Street Fighter	14
Família Adams e Dicas	15

### MEGA DRIVE

Dinoland	22
Magical Taru	22
Dicas	24
Krusty's Super Fun House	25

### MASTER SYSTEM

Olympic Gold	26
Parlour Games e Dicas	27

### NINTENDO

Eliminator Boat the Duel	28
Yoshi	28
Fire Hawk e Dicas	29

### GAME BOY

Lançamentos Internacionais	30
----------------------------	----

### GAME GEAR

Lançamentos Internacionais	31
----------------------------	----

### PC

Civilization	32
Stunts	32
Dicas: Monkey Island II	33

### ARCADES

Space Pirates	34
---------------	----

#### PILOTOS

Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

SUPER NES

NINTENDO

GAME BOY

MEGA

MASTER

GAME GEAR

PC

ARCADES

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO

REGULAR

BOM

CHOCANTE

**CARTAS** Os leitores dão o seu recado

**SHOTS** Realidade Virtual, o futuro dos games

**SOS** Nossos pilotos tiram suas dúvidas

**AÇÃO GAMES CLUBE** Nossa Seção de Classificados

**PRÓXIMA EDIÇÃO** O que você vai curtir na próxima AÇÃO Games

30

35 36



# Entre nesta jogada! Com **AÇÃO GAMES** você sempre sai ganhando

**AÇÃO GAMES**  
agora quinzenal!

## PROMOÇÃO JUNTOU-TROCOU

Olha só que demais! Agora, cada revista **AÇÃO GAMES** que você comprar vem com um selo de bônus na capa. Recorte e junte quatro selos de quatro edições seguidas e cole-os no cupom abaixo. Aí é só ir até o jornaleiro e trocar o cupom por uma edição de **AÇÃO GAMES**. Você só pode fazer a troca durante o mês de outubro.

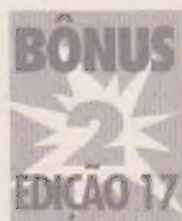
Os selos de bônus vão sair ainda nas edições 17, 18 e 19. Não perca esta superpromoção. Em outubro, você vai faturar uma **AÇÃO GAMES** grátis!

NOME: \_\_\_\_\_ IDADE: \_\_\_\_\_

ENDEREÇO: \_\_\_\_\_

CEP: \_\_\_\_\_ CIDADE \_\_\_\_\_ ESTADO \_\_\_\_\_

MARCA DO SEU VIDEOGAME \_\_\_\_\_



**PROMOÇÃO  
VÁLIDA ATÉ  
30/10/92**

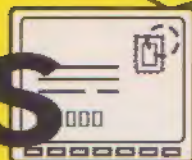
OBS: CUPOM E SELO XEROCADOS NÃO VALEM

**AÇÃO GAMES: A MAIOR, A MELHOR E A MAIS QUENTE!**

NA  
PRÓXIMA  
EDIÇÃO,  
MAIS UM  
BÔNUS  
PARA SUA  
COLEÇÃO



# CARTAS



**DIFERENÇAS** Tenho duas dúvidas sobre jogos do Super NES. Como pegar o Continue infinito do Contra 3? Por que não aparecem as mulheres "cheias de requiebro" no Final Fight quando eu jogo? O Street Fighter 2 é mesmo idêntico ao dos Arcades?

HÉLCIO R.S. LEITE  
Feira de Santana, BA

O Continue infinito é uma característica do cartucho japonês. Você leva o Game Over e já pode continuar automaticamente. As mulheres do Final Fight só aparecem no cartucho japonês para complicar ainda mais sua vida. E sobre o Street Fighter 2, como você deve ter visto em nossa última edição, é idêntico ao dos Arcades.

**SUPER MARIO WORLD** Anual, quantas fases tem este jogo?

MÁRCIO LUIS ARAÚJO  
Rio de Janeiro, RJ

Já debulhamos este jogo inteirinho. Ele tem 96 fases ao todo. A cada edição de AÇÃO GAMES, estamos revelando novas fases secretas e como encontrá-las. Certamente você verá em nossa revista as dicas que poderão ajudá-lo.

**CLUBES CALOTEIROS** Tenho uma reclamação a fazer. Há algum tempo, mandei cartas para clubes que anunciam suas atividades na revista. Eles prometiam jornaizinhos, dicas etc. Até agora, porém, não recebi respostas. Agradeço se puderem fazer algo por mim.

FABRÍCIO GIMARSKI  
Curitiba, PR

Infelizmente, Fabrício, não podemos nos responsabilizar por promessas que os outros fazem. Recebemos cartas de todos esses clubes e, dando um voto de confiança ao bom senso e responsabilidade deles, publicamos as suas informações. Assim, pedimos aos responsáveis pelos clubes MEGAMASTER, GAME CLUB, CLUBSYSTEM, SEGUINHA, GAME CLUBE, MEGA CLUBE GAMES, GAMEMANIA, GAME TOTAL, CLUBE MOTION, GAME ACTION e PATRIOT GAMES que respondam às solicitações dos nossos leitores.

**GAME GEAR** Tenho um Tuner para Game Gear e gostaria de saber se é possível transcodificá-lo de NTSC para Pal-M. A foto de tela do Game Gear fica boa?

MARCELO S. CARDOSO  
Campinas, SP

Na transcodificação do Tuner é preciso substituir uma placa de circuito impresso. A única empresa que teria condições técnicas de realizar esse serviço é a Tec Toy, mas até onde sabemos ele não está disponível. Uma alternativa para colocar cores no Tuner NTSC é trocar o cristal do aparelho — operação que pode ser feita por um bom especialista. Mas saiba que os resultados não serão muito bons, pois as cores não serão fiéis à realidade.

**MEGA CD O** que é melhor: comprar um Mega brasileiro e esperar pelo lançamento do Mega CD brasileiro ou comprar um Mega importado e esperar pelo lançamento do Mega CD importado?

ÉRICO SILVEIRA  
São Leopoldo, RS

Comprei um Mega CD aqui no Japão e gostaria de saber como utilizá-lo no Brasil, já que o aparelho vem com uma advertência em sua embalagem: "Uso exclusivo no Japão".

RICARDO SUGIYAMA  
Kanagawa, Japão

A Sega está desenvolvendo um padrão de Mega CD para cada região. Sabemos da existência de pelo menos três padrões: o japonês, o americano e o europeu. A Tec Toy já declarou que seguirá o padrão americano. Assim, quem quiser comprar um Mega CD (ou Sega CD) americano, pode ficar tranquilo que ele será compatível com o nosso Mega Drive. Já quem tiver o Mega japonês, terá de usar o Mega CD japonês — caso contrário, nada funcionará. No caso do nosso leitor Ricardo, que já possui ambos os aparelhos padrão japonês, será necessário utilizar um transcodificador ou TV NTSC/PAL-M para que seus jogos apareçam coloridos. Só tem um problema: o aparelho funciona apenas com discos (jogos) também do Japão. E pode ser complicado conseguí-los aqui...

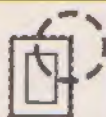
AÇÃO GAMES

Seção de CARTAS

Av. Nações Unidas, 5777,

3.º andar - São Paulo, SP

05479900



# AGOSTO 1992



# U2 O MAIOR SHOW DA TERRA

**GRÁTIS:**  
THE BEST OFF  
BIZZ - O MELHOR DO  
7 ANOS DE BIZZ

**LEIA A REVISTA BIZZ  
PORQUE VOCÊ FAZ  
PARTE DA HISTÓRIA  
DO ROCK.**

**NAS BANCAS**



# SHOTS



## REALIDADE VIRTUAL, A NOVA ONDA DA GAMEMANIA

De repente, um novo conceito está entrando para o vocabulário dos gamemaniacos: o da Realidade Virtual (RV). Pra você que ainda não está ligado no assunto, RV é uma tecnologia que promete revolucionar os videogames, o cinema e as comunicações entre as pessoas.

E, finalmente, isso já começa a acontecer. Basta assistir a *O Passageiro do Futuro*, um filme

que está entrando em cartaz este mês nos cinemas de várias cidades brasileiras. AÇÃO GAMES apoiou a pré-estreia do filme em

São Paulo, convidando milhares de seus leitores para o evento — que rolou dia 27 de junho. Leia mais sobre o filme na outra matéria desta página.

capacetes especiais, onde telas de cristal líquido projetam as imagens geradas pela máquina. Fones de ouvido transmitem sons com efeito surround, simulando com perfeição os ruídos vindos de várias direções. Por fim, luvas ou roupas especiais transportam os movimentos da mão da pessoa para dentro do computador, como se ela realmente estivesse lá. Estas luvas são também capazes de simular a percepção de se estar tocando alguma

*Cena do filme O Passageiro do Futuro, reproduzindo uma viagem ao mundo virtual*

coisa real. Assim, envolvendo completamente os três mais importantes sentidos do ser humano — visão, audição e tato — a RV transmite às pessoas a sensação de estarem dentro de um mundo criado por computador.

### TUDO É POSSÍVEL: FAZER VIAGENS ESPACIAIS, EXPLORAR O FUNDO DO OCEANO OU ENTRAR NUMA TELA DE VIDEOGAME

Agora, imagine as emoções de um videogame que utilize a tecnologia da realidade virtual. Você iria sentir-se como o próprio Sonic, saltando de uma plataforma para outra. Ou como Super Mario, voandô com sua capa. Que tal pilotar a Maddona do *Super Mônaco GP 2*? Um dia, tudo isso será possível. Já existem alguns sistemas destes nos Estados Unidos. Logo que pudermos testá-los, contaremos tudo na AÇÃO GAMES.

Um detalhe interessante é que as aventuras na RV não precisam, necessariamente, ser solitárias. Estes mirabolantes sistemas podem ser usados ao mesmo tempo por duas ou mais pessoas,

que poderão se enxergar, conversar e até exercer atividades em grupo. Partidas de tênis, lutas de esgrima, passeios e jogos são só algumas das coisas capazes de rolar na RV.

### ATRAVÉS DE ACESSÓRIOS A PESSOA É TRANSPORTADA PARA UM MUNDO CRIADO PELO COMPUTADOR

A Realidade Virtual, que também poderia ser chamada de artificial, é uma tecnologia que transporta as pessoas para dentro de cenários criados pelo computador. Para isso é preciso colocar acessórios como óculos ou

*Realidade Virtual e videogames: tudo a ver*



*No filme, o personagem Jobe veste uma roupa de sensores e fibras ópticas para mergulhar em aventuras no computador.*

## FILME DO FUTURO

*O Passageiro do Futuro é o primeiro filme de longa metragem que usa Realidade Virtual. Cerca de 20 minutos do filme são só de imagens de RV, onde os personagens de carne e osso transformam-se em personagens de um grande videogame.*

*Baseado num conto de Stephen King, o filme é um suspense de arrepiar, daqueles que você não consegue parar de assistir nem para comer pipoca. A história é a seguinte: um pesquisador da NASA realiza experiências com Realidade Virtual para aumentar a*

*inteligência das pessoas. Sua cobaia é um jardineiro chamado Jobe (Jeff Fahey), que tem inteligência debilitada.*

### O PODER DA RV

*O sucesso das experiências do Dr. Angelo (Pierce Brosnam) é tão grande que Jobe, o jardineiro, vira um gênio, capaz de ler o pensamento das pessoas e de mover objetos com a força da mente. Ele se torna uma ameaça à humanidade, porque além de tudo, sua*

*personalidade muda. Jobe fica agressivo e, sabendo de seu poder, resolve destruir o mundo real para poder reinar soberano em um outro mundo — o virtual. No meio do caminho Jobe aproveita para se envolver com uma bela loira e chega até a abraçá-la "dentro do computador". Vamos parando por aqui para não tirar a graça do filme. Sua pré-estreia em São Paulo foi apoiada pela AÇÃO GAMES, que convidou a maior galera pra assisti-lo. Se você não esteve nessa, aguarde a próxima promoção.*





### THE SIMPSONS: BART VS SPACE MUTANTS (Nintendo)

Não consigo chegar ao primeiro chefe, pois há uma barreira impedindo minha passagem. O que fazer?

**JOÃO PAULO G.B. DIAS**  
Brasília, DF

Isso acontece porque você não cumpriu o objetivo da primeira fase, que é pintar, destruir ou esconder todos os objetos roxos. Repare no canto inferior direito da tela, abaixo da palavra Goal (objetivo), quantos objetos você tem de encontrar. Quando este número chegar a zero, a barreira será aberta e você poderá enfrentar Nelson.

Como abrir as portas da última fase? Será que tem algo a ver com as senhas que Lisa passa?

**FÁBIO C.S. BARROS**  
São Paulo, SP

Estas senhas são o segredo para você abrir as portas. Anote aí como usá-las:

- 1.º andar — Senha 14
- 2.º andar — Senha 32
- 3.º andar — Senha 11
- 4.º andar — Senha 41
- 5.º andar — Senha 21

### SUPER MARIO 1 (Nintendo)

Como faço para pegar o Continue? Também gostaria de saber de quantos bits é o meu Dinavision 3.

**WILBER COIMBRA DOS SANTOS**  
São Paulo, SP

Para pegar o Continue, basta apertar A e Start simultaneamente na tela em que aparece o Game Over. Seu video-

game é de 8 bits e o nome correto do jogo a que você se refere não é Super Mario World, mas Super Mario Bros.

Tem algum macete para eu ir direto à última fase do jogo sem passar pelas outras?

**RICARDO ÁVILA CABRAL**  
Sete Lagoas, MG

Tem sim, Ricardo. É uma warp-zone que pode levá-lo direto à fase 8, só que para pegá-la você tem de ir até a fase 4-2. Bem no comecinho deste mundo há um elevador que desce. Pegue-o e pule no ar, à direita, fazendo surgir cinco bloquinhos escondidos. Ao bater no mais alto destes bloquinhos, surgirá uma trepadeira. Suba nela e você alcançará uma fase oculta, em cujo final encontram-se os tubos que levam direto às fases 6, 7 e 8.

### PHANTASY STAR (Master System)

No Fantasy Star (Master), onde encontro e como faço para achar o veículo chamado Hovercraft? O que há dentro da caverna lala?

**CIRILO MOREIRA JÚNIOR**  
Betim, MG

A sudeste de Motávia, está a cidade de Casba. Lá, você poderá falar com

um de seus habitantes sobre o Hovercraft (aerodeslizador). Quando ele perguntar se você conhece o Hovercraft, responda "sim". Volte para Bortevo, entre na primeira casa à esquerda e use o item Proc. Você receberá automaticamente o Hovercraft. Na caverna lala, ao sul de Scion (em Palma), está o Bumerangue de Ferro (Bulmer F.), um dos equipamentos de Myau. A arma está no quarto nível. Mas não esqueça de pegar a chave e uma lanterna antes de entrar na caverna.

Como faço para que Noah fique meu amigo? Ele diz que está ocupado. Onde encontro o Escudo de Espelho? Como é que eu consigo atravessar o rio que cerca Camineet e outras cidades? Onde é que acho o governador de Motávia?

**DIOGO FRANÇA PAIVA**  
Rio de Janeiro, RJ

Para Noah ficar seu amigo, ele vai querer em troca uma carta do Governador. Mas o Governador só vai te dar a carta em troca de um presente. Para atravessar o rio, use o veículo chamado Hovercraft (aerodeslizador). Para encontrar o Escudo de Espelho, você deve começar pela cidade de Sopia, a noroeste de Motávia. Se você ajudar o líder da cidade com 400 mesetas, ele vai te contar onde está o Escudo, que deve ser usado para matar a Medusa. Saia de Sopia e vá para a direita em direção ao lago, que fica à esquerda de Paseo. Use o Hovercraft para chegar à ilha que fica no meio do lago. Lá, você vai encontrar uma Formiga Leão e alguns cactos. A partir da Formiga, dirija-se ao primeiro cacto abaixo. Fique sobre ele e use o item Proc: você receberá o Escudo de Espelho.

### PRECISA DE SOCORRO?

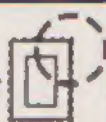
**AÇÃO GAMES**

**Seção S.O.S GAMES**

Av. Nações Unidas,

5777, 3.º andar - São Paulo, SP

**05479900**



## NA REVISTA LETRAS TRADUZIDAS VOCÊ ENCONTRA O MELHOR DO ROCK

**EM FOTOS  
ALUCINANTES**

**O ROCK FALANDO A SUA LÍNGUA.  
NAS BANCAS**

REVISTA  
**LETRAS**  
TRADUZIDAS  
*BZZ*



# EI, VILÕES:

# TOMEM ISTO

Eles são mais rápidos, fortes, certeiros e, ainda bem, estão do nosso lado. Chimera é pra quem gosta de armas poderosas: tem empunhadura de pistola e 3 botões de tiro de alta sensibilidade.



# E MAIS ISTO.

Python é para os ases: tem formato de manche de avião e 4 ventosas que o fixam em superfícies lisas. E os dois têm Turbo, botão início e alavanca com 8 posições de comando. Desta vez, seus inimigos estão em maus lençóis.

**CHEGARAM OS NOVOS JOYSTICKS PARA O MEGA DRIVE.**

LINHA  
**QuickShot®**

**TEC TOY**



## AVENTURA

# PRINCE OF PERSIA

SUPER NES

O jogo preferido por nove entre dez gamemâniacos de PC faz sua estréia triunfal no Super NES. Prince of Persia é vibrante. Exige um alto grau de habilidade, espírito fuçador e raciocínio. Os gráficos são monstruosos e a movimentação dos personagens tão bem-feita que até parece a de desenho animado. Em tudo isso, a versão para o Super NES se parece muito com a do PC. As diferenças estão no número das fases (20 ao todo) e a duração do jogo, que é de 120 minutos.

### Vizir cara dura

A história começa no dia em que o sultão da Pérsia sai em viagem. O traiçoeiro vizir do reino resolve, com a maior cara-dura, assumir o trono e mandar em tudo. A audácia do vilão chega ao ponto de exigir que a princesa se case com ele, senão... morre. Pra piorar ainda mais a situação da moça, ela é pega na maior flagra namorando um simples plebeu nos jardins do palácio. O pobre rapaz é surrado e jogado na masmorra, mas consegue fugir e resolve enfrentar o vizir para salvar sua amada da morte. E aí o jogo começa a rolar.



### Contagem regressiva

O vizir deu um prazo de 120 minutos para a princesa decidir se prefere o casamento ou a morte. É justamente este o tempo em que você precisa completar o jogo. O número de vidas é ilimitado. A cada fase completada, você recebe uma password. Ao usar esta senha, retornará à fase em que parou com a mesma situação: contagem de pontos e nível de energia.

O jogo mostra em quanto tempo você termina cada fase e lhe dá uma password para aquela situação. Seja esperto: repita a fase até baixar bem o tempo e use a nova senha para continuar.



### Ladrilhos soltos

Os labirintos do castelo são cheios de armadilhas. As mais comuns são os ladrilhos soltos. Toda vez que você andar por um lugar desconhecido, pise com cuidado ou dê pequenos saltos no mesmo lugar para ver se há ladrilhos soltos por perto.



**NÃO ENCANE COM O TEMPO. SE VOCÊ ESTOURAR O LIMITE DE 120 MINUTOS, PODERÁ IR ATÉ O FINAL DO JOGO ASSIM MESMO. SÓ NÃO VAI DAR PARA SALVAR A PRINCESA...**

Onde há ladrilhos soltos pode haver passagens secretas. Pule e toque o andar super-herói com as mãos para fazê-los cair.



## Portões

Para acionar os portões "automáticos" que atrapalham seus caminhos, pise sobre um ladrilho móvel ali por perto. Pise nele e corra para atravessar o portão, que se fecha rapidamente.



Fique sempre se há algum ladrilho sotto o pé daquele que abre o portão. Derrubando-o de cima sobre o de baixo, a passagem ficará sempre aberta.

## Guilhotinas e lanças

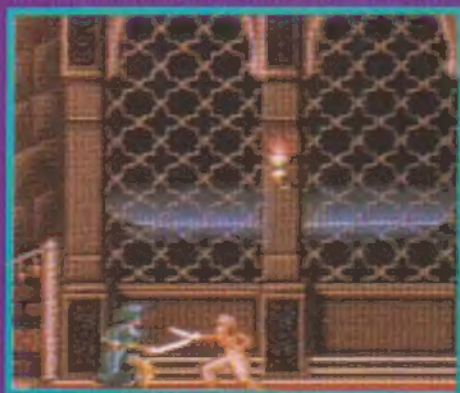
De repente, você dá de cara com uma guardadora guilhotina que ocupa toda a passagem. Para atravessá-la, chegue perto e inicie a travessia no momento em que ela começa a abrir. Já para não se espetar nas lanças que apontam do chão de repente, fique de lado onde há buraquinhos.



Você pode passar entre as lanças sem se ferir. Basta andar devagarzinho.

## Lutas

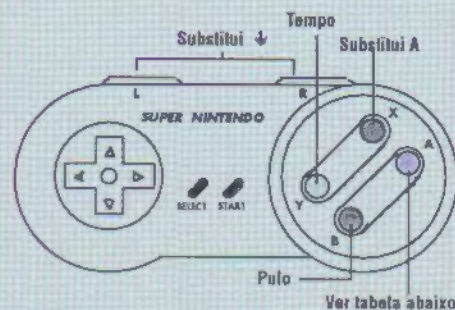
Em algumas partes das fases você encontrará guardas do castelo. Não se aproxime deles muito rápido, senão seu personagem não terá muito tempo para sacar a espada e poderá levar um golpe do inimigo, o que será fatal. Use o Direcional para o lado em que está o adversário e o botão A para atacar. Para defender-se, use o B.



O melhor momento para atacar é quando as espadas se cruzam. Seja rápido e não dê folga para o inimigo.



**VOCÊ ENCONTRARÁ VÁRIOS FRASCOS COM POÇÕES ESPALHADOS PELAS FASES. O FRASCO COM FUMACINHA VERMELHA É BOM: RESTAURA ENERGIAS. O QUE TEM FUMACINHA AZUL CONTÉM UMA POÇÃO VENENOSA, QUE TIRA SUA ENERGIA. E O FRASCO GRANDE AUMENTA SEU MEDIDOR DE ENERGIAS.**



- A - Na luta, é ataque
- A - Quando se está caindo, serve para agarrar as bordas
- A + ↑ - Pula e agarra
- A + ← ou → - Anda devagar
- ↓ + A - Desce plataformas. Aperte com o personagem de costas
- A - Pressionado na frente de um objeto, serve para apanhá-lo

SUPER NES



**GOSTO MUSICAL**

**PRINCE OF PERSIA TEM NADA MENOS QUE 20 OPÇÕES DE MÚSICAS. O LEGAL É QUE VOCÊ PODE MUDAR A TRILHA SONORA QUANDO QUISER. EM QUALQUER MOMENTO DO JOGO, APORTE START E SEGRE PRESSIONANDO EM SEGUIDA O SELECT.**

**PRINCE OF PERSIA**  
Masnya

Aventura 1 Jogador  
Cartucho Japonês



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO



## ALGUNS SEGREDOS DAS FASES

### Fase 1

Você será obrigado a seguir pelo lado esquerdo. Vá até o fim até chegar bem lá embaixo. Há uma espada dando sopa, pegue-a!



*Sem a espada, não dá pra ir adiante*

### Fase 2

Aqui está o primeiro "frasco" grande — daqueles que aumentam seu medidor de energia. Há mais duas porções de energia aí por perto. É só seguir para cima.



*Além do frasco grande, você pode encontrar várias passagens secretas*

### Fase 3

Seguindo por baixo e à direita, você encontrará mais um vaso prateado. Para sair deste local, escale o paredão até em cima e não tenha medo: pule para a direita. Na última plataforma tem um ladrilho que abre um portão lá na frente. Quando você pisar nele, saia no maior gás em direção à esquerda. Você vai cruzar o portão já quase fechado.



*Para passar sob o portão, você precisa pular, agarrar-se à borda e passar rapidamente. Dá tempo justinho*

### Fase 4

Depois que você enfrentar o principal guarda da fase, siga em frente e para bai-

xo. Entre no segundo buraco. Este é o caminho mais curto para a porta do final da fase.



*Seguindo por esse caminho, você também vai encontrar o ladrilho que abre a porta do final da fase*

### Fase 5

Muita gente fica grilada para passar por esse espelho. É fácil: basta bastante distância, saia no maior gás e pule contra ele.



*Ao cruzar o espelho, o personagem se para-se de sua alma. Você vai ver o que ela apronta depois...*

### Fase 6

Encure a exploração da fase por cima e pela esquerda e você vai encontrar mais um frasco grande. Para alcançá-lo, pendurar-se na borda mais próxima.



*O local do frasco parece não ter saída. Mas saiba que a plataforma da esquerda tem uma parede secreta*

### Fase 7

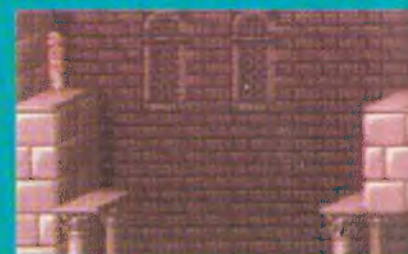
Esta é a fase mais comprida e complicada até agora. Aqui também a alma aparece pra atrapalhar: ela sempre vai na sua frente e pegará o frasco grande.



*Não adianta tentar fazer algo contra a alma, pois ela sempre escapará. Só no final do jogo você ajustará suas contas com ela*

### Fase 8

Indo pela esquerda, você encontrará um paredão. Escale-o até o topo e force a passagem pela esquerda. A parede deste lado é falsa e leva você a mais um frasco grande.



*Para descer o paredão não adianta pular. O jeito é descer plataforma por plataforma, pacientemente*

### Fase 9

Aqui, a novidade são umas esteiras rolantes muito traiçoeiras. Não tente pendurar-se nelas. Fique bem na pontinha da esteira quando precisar pular para outro lugar. A surpresa da fase é sua saída.



*Para passar à próxima fase, jogue-se nesse buraco e já aperte o botão A para agarrar-se à plataforma lá de baixo*

### Fase 10

Esta fase infernal não poderia ser habitada por outra coisa que não fossem as caveiras. Mesmo que você as derrote, elas ressuscitam. O melhor é jogá-las para baixo.



*A melhor forma de enfrentar essa caveira é trocar de lugar com ela e empurrá-la para o poço de lava ardente*

**TUDO ISSO QUE VOCÊ VIU É APENAS A METADE DO JOGO. NAS PRÓXIMAS EDIÇÕES, PRETENDEMOS DAR DICAS PARA AS OUTRAS FASES. BOA SORTE!**



# PROMOÇÃO SUPER QUARTO NESCAU



CERT AUT N°01/00/083/92

**ALHA SÓ O QUARTO QUE VOCÊ PODE DESCOLAR.**

Pense em ter no seu quarto prêmios iguais a esses? Comece a pensar. Porque a Promoção Super Quarto Nescau vai dar 150 Super Quartos! Você vai poder montar o quarto do jeito que quiser. São dez prêmios e você escolhe os sete que achar mais transados. Depois é só responder a pergunta: "Qual é o alimento achocolatado em maior quantidade vendido no Brasil?" Junte qualquer rótulo de Nescau ou embalagem de Nescau Prontinho e envie para

a Caixa Postal 9102 - CEP 01060 - SP. Participe com quantas cartas quiser. Os sorteios serão nos dias 31/07/92, 31/08/92 e 30/09/92. Quem sabe você não descola um desses também?

Sem Philco Hitachi com laser 2 Skate 3 Video Cassete Philco Hitachi 4 Walkman Sony 5 Prancha Bodyboard 6 Walk Machine 7 Bicicleta 8 Mountain Bike Caloi 9 Prancha de Surf 10 Mega Tec Toy 10 TV Philco Hitachi 20"

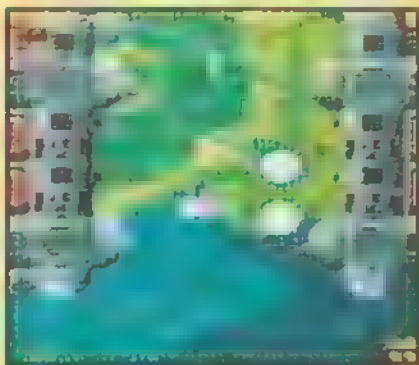




# ESPACIAL/LUTA/ESPORTE

## SUPER ALESTE

Combate espacial de primeira linha, este jogo esbanja em ação, efeitos visuais e sonoros. São ao todo 12 estágios de scroll vertical, coelhados de inimigos. Sua nave tem uma característica interessante: a velocidade dela pode ser aumentada de acordo com as necessidades de cada fase. Basta apertar Select em qualquer momento do jogo



Para atrair para os lados, vire o botão Direcional para o lado em que você quiser atrair

Ao longo dos estágios você terá a oportunidade de apanhar armas, bombas, itens reenergizantes e poderes especiais. Só de bombas, são oito opções — prefira a número 4, que é a melhor. Quando for atingido, você perde os itens acumulados



Apanhe as bolinhas amarelas e verdes que pintarem. Elas aumentam seu poder de fogo

### Como jogar

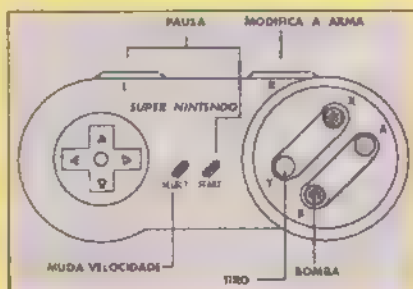
O jogo tem chefes relativamente fáceis, outros mais cabeludos. Para enfrentá-los, é sempre bom usar uma velocidade rápida. E ter bombas, muitas bombas



Este é o primeiro chefe. Aumente a velocidade da nave e destrua primeiro os canhões laterais



Você pode ficar brincando de zoom com a nave. Esse mode está disponível no menu de opções



### SUPER ALESTE/Compile

Espacial

1 Jogador



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## BATTLE BLAZE

Quem se amarra em games Street Fighter, tem aqui mais uma opção nas artes da pancadaria. Embora tenha a metade da memória do Street Fighter (apenas 8 mega) e bem menos personagens (cinco, ao todo), Battle Blaze é um jogo que traz boa variedade de golpes

Seguindo a nova tendência entre as versões de jogos de luta, os personagens e chefes terão um nome diferente em cada país de origem. Na versão americana, que deve sair até o final do ano, os personagens serão batizados com outros nomes

Jogando sozinho, atua-se com o personagem principal — Faud, gladiador que maneja uma espada. O segundo jogador pode escolher qualquer outro personagem. Para os gamers mais radicais, que adoram tirar fagulhas do joystick, vale um aviso: o jogo é já



Aperte Select + Start na tela de apresentação para encontrar um modo de opção que selecione o nível de dificuldade

## OUTROS PERSONAGENS

### SHAZZER (LOBISOMEM)

Tem poderes mágicos, e capaz de transformar em lobo

### FILEA (MULHER)

Maneja duas facas com muita habilidade e ainda joga magias





COM DESAFIO DIVERSÃO

## MOVIMENTOS DE FAUD

S - .	Rasteira
Y - ↓	Golpe rasteiro de espada
B. . + Y	"Raquetada com a espada
B. ^ + Y	Voadora giratória



o jogo é Gliformoth. Seu adversário mais perigoso e quando ele joga o adversário para o alto, pula em seu rosto e golpeia a pobre vítima quando ela ainda está caindo. O jeito é enfrentá-lo sem chegar muito perto

## PERSONAGENS

### STOFF (FERA)

uma marta como arma. Seus golpes são poderosíssimos

### ERLECK (BÁRBARO)

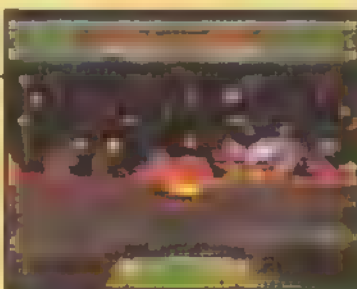
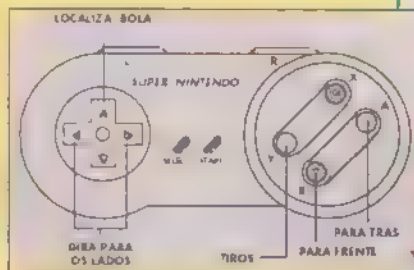
uma espada enorme. Ele usa magia

## SPACE FOOTBALL

Mistura de futebol americano com pega-pega espacial, Space Football é um esporte futurista em que dois competidores correm o campo a bordo de naves. O jogador enxerga o campo como se estivesse a bordo da própria nave. Efeitos chocantes de rotação de imagens ampliam a sensação de estar dirigindo e quase deixam a gente tonto. As partidas têm tempo limitado



Aperte Select para entrar na tela de opções. Use os Direcionais para escolher o nível de dificuldade e adversários. Nesta tela podem ser digitadas passwords para seleção de estágio



A bola (hoverball) tem movimentos próprios e dá o maior baile nos jogadores. Para pegá-la, é preciso enquadrá-la na mira da nave e rumar rapidamente em direção ao gol amarelo, que também fica zanzando pelo campo. Mas você não consegue prender a bola

por muito tempo — rebelde, ela foge após alguns segundos e ainda por cima tira um pouquinho da energia de sua nave

Com os tiros você pode forçar o adversário a largar a bola, estragando a jogada dele. Da mesma forma, o adversário não vai deixar você sossegado — fique esperto para desviar dos tiros dele. O jogador atingido não só perde a posse da bola, mas também um pouco de energia.



Se a bola estiver num local de difícil acesso, empurre-a com seus tiros até um local onde possa pegá-la



Aperte o A na tela de opções. Uma tela de ajuda aparecerá

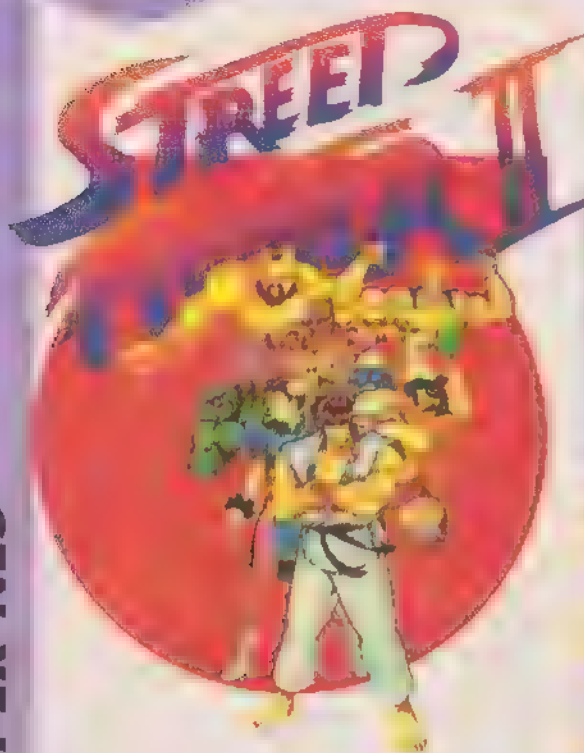
Quando a bola estiver perdido, empurre-a a mira vai aparecer a bola

SUPER NES





# DICAS



## Debulhando os chefes

Fique ligado nestas preciosas dicas para liquidar os quatro chefes do jogo. Quem está acostumado a jogar nos arcades já sacou que os nomes dos chefes foram trocados. É que o cartucho vendido no Japão — usado nesta matéria — tem os nomes propositalmente diferentes. Se pintar alguma dúvida sobre os golpes citados aqui, consulte nossa edição anterior (n.º 15).

## Ao gosto do freguês

Street Fighter 2 oferece oito níveis de dificuldade: 0 a 7. Para se acostumar com os golpes dos lutadores, o jeito é começar mesmo do 0. Mas fique ligado: é só a partir do nível 3 que o jogo mostra seu final.

## M. Bison

Seus ataques tiram muita energia. Defenda-se sempre e acerte suas pernas com golpes rasteiros.



### MELHORES GOLPES

Ryu Ken	Magia e soco forte
Dhalsin	Para o solo e cabeçada
Chun-Li	Voadora e soco forte
Blanka	Voadora com soco forte e cabeçada
Zangief	Peitada e rasteira
Honda	Voadora e chute forte
Guile	Voadora com chute médio e soco fraco

## Balrog

Toda vez que você ameaçar atacá-lo, Balrog virá pulando em sua direção. Assim, o melhor é usar um golpe tipo voadora. Fique esperto quando ele recuar para trás: Balrog tomará impulso na parede da tela, dará um grande salto e cairá em cima de você. Quando ele estiver caindo, prepare um golpe tipo "dragon punch" e acerte-o no meio do caminho.



### MELHORES GOLPES

Ryu Ken	Voadora e soco forte
Dhalsin	Pé alto e chute forte
Zangief	Evite usá-lo nesta luta, ele é muito lento
Blanka	Voadora com soco forte
Guile	Para o solo
Chun-Li	Voadora com chute forte

## Sagat

Ataque-o quando ele estiver agachado jogando magia. Dê voadoras ou socos fortes. Para se livrar do "tiger uppercut", caia fazendo pulos.



### MELHORES GOLPES

Ryu Ken	Magia e soco forte
Dhalsin	Magia e soco forte
Chun-Li	Voadora e chute forte
Honda	Voadora e chute forte
Blanka	Soco forte e cabeçada
Zangief	Voadora com soco forte e rasteira
Guile	Voadora com chute médio e soco fraco

## Vega

Para enfrentá-lo, o melhor é ficar num canto da tela pulando e dando chutes toda vez que ele se aproxima. Já quando o inimigo atacar com seu foguete, o melhor é rebatê-lo com magia.



### MELHORES GOLPES

Ryu Ken	Chute forte e magia
Chun-Li	Chute forte e pisada
Honda	Multisocos
Blanka	Pular por cima de Bison e atacar o pé as costas
Zangief	Tapas giratórios
Guile	Voadora, soco forte e magia
Dhalsin	Chute médio e magia





## ADDAMS FAMILY

### Behind Stairs

Veja no mapa a numeração das portas. A porta 1 leva a uma sala cheia de corações. A 2 tem bolinha, espada, dinheiro e vida. Em

seguida, abra a 5 e pegue o chapéu. Vá para a 3 e, voando com o chapéu, apanhe um montão de vidas. Abra a porta 6 e apanhe o tênis. A saída da Behind Stairs é pela porta 4.



o cara da sinistra e di-  
a Addams: cheio de  
lo uma infinidade de sa-  
vidas e itens escondi-  
nas próximas edições  
s truques arrepiantes.

### Pra sair do sufoco

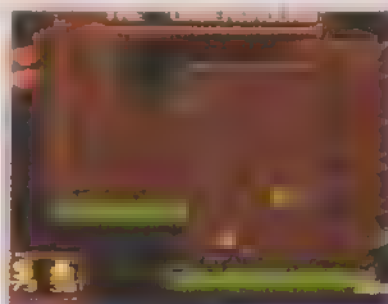
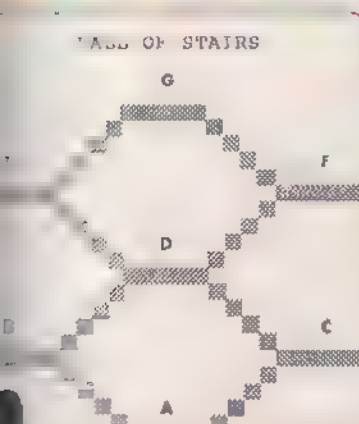
Se você estiver com a vida  
e sentir que não vai dar  
para ir, aperte Start + Se-  
ler a qualquer momento  
m estes comandos, vo-  
uma tela com duas op-  
ar ou abandonar. Vá  
verda (o lado do Conti-  
ê achará uma sala com

### Fora da casa

Do lado de fora da casa, siga à  
esquerda até encontrar a força. Su-  
ba pela corda até a trave da força e  
você alcançará um chapéu voador.  
Pegue-o e saia voando à direita, su-  
bindo no telhado da casa. Entre  
pelas chaminés e você encontrará  
salas com itens.

### No jardim

Saindo da casa e seguindo à di-  
reita, entre no primeiro buraco no  
chão. Você cairá sobre um degrau  
de grama. Desça da plataforma e  
ande à esquerda: você vai passar  
por trás do degrau e encontrar uma  
sala com quatro vidas.



SUPER NES



### Porta invisível 1

No primeiro andar da ca-  
sa, vá bem para o canto es-  
querdo da parede e aperte o  
↑. Você abrirá uma porta  
secreta. Ela leva a uma sala  
onde você encontra três vi-  
das, um tênis e um coração.

### Porta invisível 2

Na mesma sala da dica  
anterior, tem outra porta se-  
creta atrás da placa Stop.  
Abrindo-a, você vai dar nu-  
ma sala chamada Behind  
Stairs, cheia de dinheiro e  
mais portas.

YESTENDO  
Game Club

VENDO TROCO ALUGO  
O MELHOR PARA O SEU GAME  
R. Artur Azevedo, 1439  
(011) 383 4742



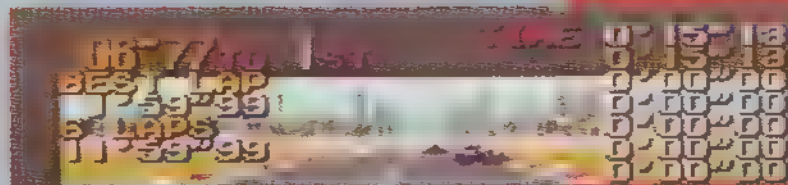
WILEY



**desafiante e interessante. Se**

## References

**O JOGO É CHEIO DE IMAGENS  
DIGITALIZADAS DO PILOTO**

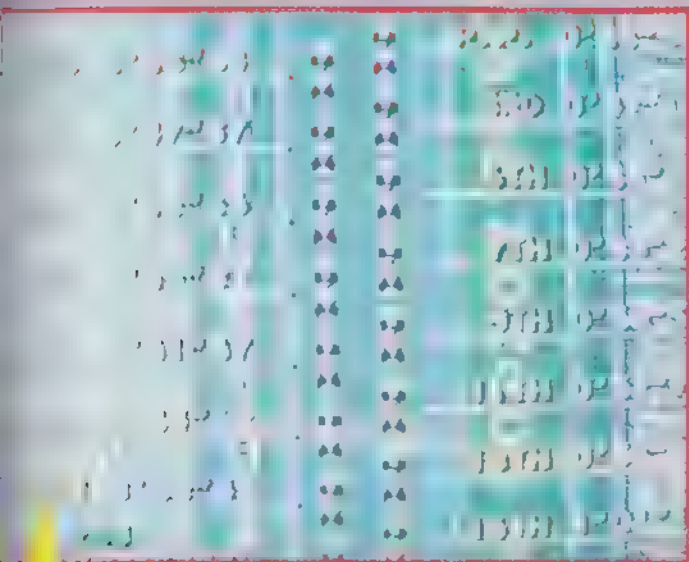




# MÔNACO GP II

## Realismo

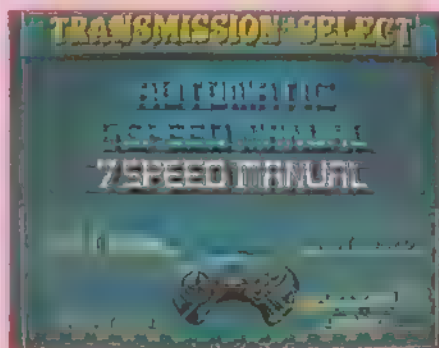
Outra melhoria que salta aos olhos do jogo é que, a vez, as pistas estão bem mais fiéis aos seus desenhos reais, mostrados à direita da tela. Na primeira edição, algumas curvas apontavam para o sentido oposto ao que era indicado no mapa. O próprio comportamento dos carros e sua dirigibilidade foram aperfeiçoados. Por aí se nota por que a Sega consultou especialistas durante a elaboração do jogo.



AGORA, O JOGO MOSTRA O GRID DE LARGADA COMO SE FOSSE UMA TOMADA AEREA. DESTA MANEIRA É POSSÍVEL VER O RIVAL. CHOCANTE

## Relevo aperfeiçoado

O relevo dos circuitos também foi bastante aperfeiçoado. Esse lance adicionou um bocado de dificuldade quando se usa câmbio manual no joystick. E por falar em câmbio, vale dizer que ele permanece igual ao do Super Mônaco 1. As opções ficam entre o de sete marchas (uma a mais do que na McLaren MP4/6 real), de quatro e o automático.



AS MESMAS DA VERSÃO ANTERIOR

MEGA



Senna GP

# CHUVA-SURPRESA

Outro desafio extra é a chuva. Durante o campeonato há sempre a surpresa de uma "wet race" ("corrida molhada", jargão da F1 para prova com chuva) onde é preciso dosar muito bem a velocidade para não sair da pista e ao mesmo tempo permanecer na disputa. Num game com Ayrton Senna, não poderia mesmo faltar uma chuvinha.



# AS MANHAS DE TODAS AS PISTAS

Os circuitos são os mesmos da temporada de 1991. Por isso o jogo não inclui o autódromo de Phoenix, que passou a integrar o Campeonato Mundial de Fórmula 1 só a partir deste ano.

Em compensação, para dar um toque mais "pessoal" de Ayrton Senna ao game, foi incluído o kartodrómo particular do piloto, que fica próximo a Tatuí, no interior de São Paulo. Em Super Mônaco GP 2, este e mais dois circuitos desenhados pelo tricampeão formam um mini-GP alternativo do jogo: o Senna GP. Agora, saiba de alguns truques que vão ajudar muito a esmerilhar nestas pistas.



## EUA

Ele abre a temporada da Fórmula 1. Circuito de baixa velocidade, tem 3.552m. Aconselhável o uso do câmbio de 4 marchas. A curva mais perigosa é a última.



## Brasil

O circuito de Interlagos tem 4.128 m. e é de alta velocidade. Sugerimos o uso de câmbio de 7 marchas. As partes mais difíceis da pista são o "S" do Senna e depois a reta oposta.



## Espanha

Circuito de alta. Tem 4.032m. Use o câmbio de 7 marchas.



## México

Neste aqui, você pode relaxar. É uma pista de alta velocidade com 3.424m, onde o câmbio de sete marchas cai muito bem. É no México que está a maior reta da F 1.



## Itália

A Itália tem um dos mais rápidos circuitos da F1. Aproveite e pise fundo. Esta pista tem 3.808m. e pede o uso do câmbio de sete marchas.



## França

Apesar de bastante sinuoso, o circuito da França é de alta velocidade. Indicamos o uso do câmbio de quatro marchas. E não

deixe de reduzir a marcha antes das curvas mais fechadas.



## Portugal

Circuito de alta-média. Tem 3.872m. Aconselhável uso do câmbio com 7marchas. Estude bem os pontos de ultrapassagem: eles são traiçoeiros.



## Austrália

Circuito de alta. Tem 3.040m. Aconselhável uso do câmbio com 7marchas. A velocidade máxima chega até 335Km/h.



## Mônaco

Circuito de rua com 3.072m. Mônaco tem fama de ser uma pista difícil. Como é cheio de curvas fechadas, os pilotos desenvolvem baixa velocidade. É melhor usar o câmbio de quatro marchas. Tenha cautela para não se espatifar e muitas proteções e redobre a atenção para fazer a curva depois do túnel.



## Alemanha

Circuito de média. Tem 3.300m. Aconselhável uso do câmbio de 4 marchas. É uma pista mamão co

## NOS BASTIDORES DA SEGA

A idéia de desenvolver um game com Ayrton Senna partiu da Tec Toy. Em março do ano passado, a representante brasileira da Sega propôs o negócio para os japoneses e ele foi logo aceito. Não é para menos: o cartaz do piloto no Japão é imenso.

Em agosto de 91, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 começou a ser bolado. Para isso, os especialistas da Sega realizaram uma minuciosa pesquisa sobre carros e pistas da Fórmula 1. Fotografaram cada circuito do campeonato. Estudaram tudo nos mínimos detalhes. E apresentaram o jogo para o piloto.

Mas o trabalho ainda não estava

terminado. Senna, com sua famosa mania de perfeição, sugeriu uma série de acertos para que o game traduzisse ao máximo a arte, técnica e emoção de pilotar um carro de Fórmula 1.

A velocidade do automóvel não extrapola para os 400 e tantos Km/h como na versão anterior. No game para Mega Drive, ela não passa dos 326 Km/h.

Ao passar sobre as zebrias, o jogador não perde mais a velocidade, como acontecia no SMGP. Isso porque, no novo game, as zebrias são partes da pista e não obstáculos. Elas ensinam o piloto. Por isso, o jogo

dele, até a metade da banda do piloto, pode pisar na zebra sem prejuízo de velocidade. Mas se o jogador abusar desta manha e pisar em tudo o que é zebra, vai se dar mal: a suspensão será prejudicada. Uma punição para pilotos à la Nigel Mansell.

As pistas também receberam ajustes de acertos do piloto. Além de modificar algumas curvas aqui e ali, Sega pediu que os cenários fossem mais realistas. Logo, não há mais aquelas paisagens de plástico que se vêem nos jogos de Fórmula 1. Agora, as paisagens são reais, com montanhas, rios e cidades. E o jogo é mais divertido.



as onde você tem que ficar  
zado na sinalização.



### Canadá

de alta. Tem 3.360m.  
Aconselhável o uso do câmbio de 7  
marchas. O Grande Prêmio do  
Canadá é muito traiçoeiro: qualquer  
erro e você vai comer muita  
terra. Cuidado especial com os  
câmbios superior e inferior.



### Inglaterra

stone é um circuito de alta  
velocidade com 3.776m. É nele que  
a McLaren testa todos os seus carros.  
Os melhores pontos de  
atuação estão na parte de  
frente da pista. Use o câmbio de  
sete marchas.



### Japão

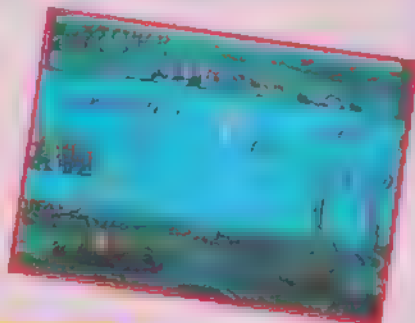
3.776m, esta pista pede o  
uso de sete marchas. Ela é do

tipo entrancado, com muitas curvas.  
Tenha cuidado especial com a curva  
depois da ponte.



### Hungria

Circuito de média. Tem 3.232m.  
Aconselhável uso do câmbio com  
7marchas. Tem curvas longas e do  
tipo que fecha duas vezes.



### Bélgica

Circuito de média. Tem 3.872m.  
Aconselhável uso do câmbio com  
4 marchas. O circuito da Bélgica tem  
uma grande vantagem sobre os  
outros: as faixas na pista ajudam  
muito o piloto nas ultrapassagens.



### San Marino

Com 3.520m, San Marino é uma  
pista de alta velocidade, onde o mais  
adequado é o uso do câmbio de 7  
marchas. Seja cauteloso no "S" da  
reta oposta e no cotovelo na parte  
superior da pista.

## OS DESAFIOS DO SENNA GP



PISTA 1



PISTA 2



PISTA 3

No circuito alternativo Senna GP,  
que não faz parte do World Champi-  
onship, você vai correr em três  
pistas. Uma é o kartódromo que  
existe na fazenda do piloto em Tatui,  
interior de São Paulo. As duas outras  
foram especialmente desenhadas  
pelo piloto para o seu jogo.

No kartódromo, logo após a  
largada, vem uma grande e tentadora  
reta. Você vai se animar a pisar  
fundo, mas lembre-se: o retão  
termina numa curva muito perigosa.

A segunda pista (na foto, a do  
meio) tem elementos que Senna  
extraiu de vários outros circuitos. É  
um traçado de média velocidade,  
melhor para o câmbio de quatro  
marchas. A terceira pista é uma das  
mais difíceis já criadas. Você tem  
que ser muito fera pra se dar bem.  
Use o câmbio de quatro marchas, e  
se bobear, até o automático.

## POR DENTRO DA MCLAREN



Motor: Honda RA 121, 12 cilindros

em V, cerca de 700 hp

marchas

carbono

do tipo push-rod



# AÇÃO

## TAZ-MANIA

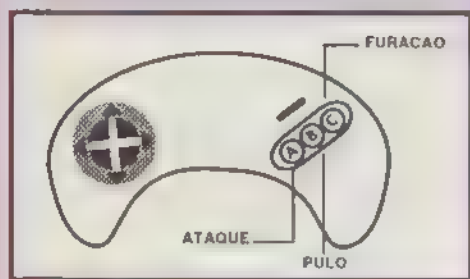


O Diabo da Tasmânia, rival do coelho Pernalonga nos desenhos animados, é um dos mais gulosos e enfezados personagens que já pintaram nos videogames. Ele também disputa com Sonic o título de herói mais veloz — quando fica muito, muito bravo, transforma-se num furacão desembestado que derruba tudo à sua frente. Mas nessa ele não leva muita vantagem, pois nas telas de seu mundo os espaços para correr são bem mais curtos que os do porco-espinho.



Como não há muito espaço pra correr, é preciso soltar o botão na hora certa. Senão, lá vai o pobre diabo precipício abaixo.

O joystick é configurável. Esta é nossa sugestão para as funções dos botões: A - B - C

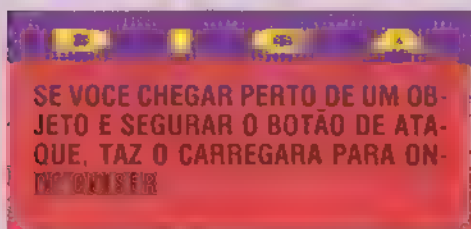


### As fases

A aventura de Taz começa quando ele ouve uma lenda sobre os pássaros gigantes. Diz a história que os tais pássaros botam ovos tão grandes que são capazes de alimentar toda uma família de Diabos da Tasmânia por um ano! Taz sai em busca deste apetitoso prêmio, cruzando sete mundos com um total de 17 fases. As fases são curtas e do tipo labirinto, com vários andares. Nelas ele encontra vários inimigos, quase todos vulneráveis ao seu temido furacão. Além deles, existem cinco chefes.



Esse pilar é o marco da fase. Se você perder a vida, Taz retorna a partir desse ponto.



SE VOCÊ CHEGAR PERTO DE UM OBJETO E SEGURAR O BOTÃO DE ATAQUE, TAZ O CARREGARÁ PARA ONTOS.

### Comida, muita comida

Em suas andanças, Taz pode fazer uns lanchinhos — são frangos assados, peixes e frutas, que dão pontos. O alimento mais precioso é a pimenta. Quando Taz a engole, torna-se capaz de cuspir fogo quatro vezes, bastando usar o botão de ataque. As bombas só podem ser comidas quando ele fica com invencibilidade temporária. Isso acontece quando ele pega uma estrelinha.

### ITENS

Comidas em geral - dão pontos

Pimenta - dá quatro "tiros" de fogo

Cápsula - recarrega a energia

Bombas - se Taz comê-las, explode

Estrela - invulnerabilidade

Cara do Taz com o número 1 - vida

Cara do Taz com o número 3 - Continue

### Montanha

O primeiro mundo é a montanha. Para pular de um nível para outro, pegue carona nos jatos d'água. Cuidado com os caras de pedra — eles não estão nem aí para o furacão. Em compensação, Taz pode subir na cabeça deles para alcançar andares acima ou pegar carona, passando em segurança sobre a areia movediça.



Para safar-se dessa picape, basta saltar algumas vezes sobre a capota. Use o furacão para não ser atropelado.

Quando subir num cara de pedra, fique parado. Assim ele não poderá atingi-lo quando levantar as mãos.

### Fábrica

Para começar a escalada pelos andares da fábrica, é preciso apanhar a caixa, subir nela e assim saltar para a próxima plataforma. Na primeira fase da fábrica, passe com o furacão na frente dos fornos e das hélices pra não virar churrasquinho ou picadinho. Na segunda fase, lance é mover as alavancas pra desligar as esteiras rolantes.



Cuidado. Algumas alavancas dão o maior choque.





## Gelo

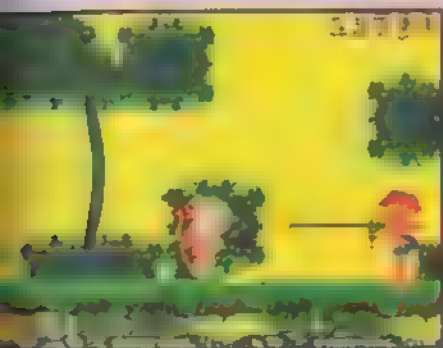
... costume acontecer em todo o gelo que se preze, Taz desliza nateiga pelo chão. Usar o furi é complicado. Na travessia da água, seja rápido, pois as plataformas são frágeis. E, se cair na água, o dia se gela por alguns instantes, perdendo energia.



Nessa plataforma você pode afundar. É que, abaixo da água, existe um subterrâneo com vários itens.

## Floresta

... mdo está coalhado de ratinhos e plantas. Além do ataque-furacão, você pode eliminá-los simplesmente saltando em cima deles. As plantas carnívoras são péreo para o apetite de Taz. Fique atento nesta fase, pois você vai querer dar saltos altos, e, de repente, pode cair na precipício. Já na segunda tela, Taz precisa escalar os galhos de uma enorme árvore para um furacão durante os saltos e pular mais alto.



... se escalar a árvore, você encontrará este item. Aproveite-o com o furacão e tudo bem.



... floresta e preciso atravessar um rio de plantas. Quando quiser saltar para ter o botão de pulo e...

## Minas

Aqui você vai penar um pouco. Primeiro, Taz pega carona num daqueles carrinhos sobre trilhos, desviando dos obstáculos. Para levantar o carrinho e apanhar as muitas estrelinhas que aparecem na parte superior da tela, aperte o A. Mas fique esperto para abaixar rapidamente — depois das estrelinhas sempre vem um túnel e você pode se estatelar. Regule a velocidade do carrinho com o Direcional para os lados. Na segunda fase, Taz vai andar de elevador. Use a alavanca para mover o elevador para cima (A + ↑) e para baixo (A + ↓).



Para movimentar os elevadores que não têm alavanca, Taz precisa pular várias vezes. O elevador comporta-se como um ioiô.

Enfim, Taz encontra a legendaria ave e seu gigantesco ovo. Mas ela lutará bravamente para defender sua cria. Este jogo tem uma sequência de final rápida e bem-humorada, bem ao estilo dos desenhos do Diabo da Tasmânia. Com todas estas dicas, esperamos que você possa vê-lo. E, como se diz no final dos desenhos da turma do Pernalonga, por enquanto é só, pessoal!"

## Templo

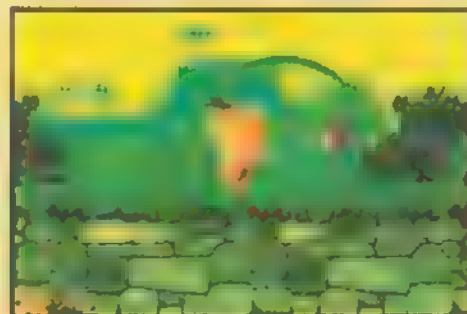
Taz está na última etapa de seu desafio. O templo no meio da floresta é um verdadeiro labirinto e obrigará você a dar muitas voltas para encontrar a saída. As vezes você está crente de que achou o caminho, mas acaba caindo num beco sem saída cercado por dragões de fogo. Fique ligado; pode-se passar por trás das pedras que não possuem desenhos.



Um outro Diabo da Tasmânia guarda o templo. Quando ele atacar de furacão, apenas saia-o para não ser atingido. Quando ele estiver normal, furacão nele.

## Não

Mais uma vez, Taz vai atravessar a correnteza a bordo de troncos. Surgem também umas pedras, mas toda vez que se está sobre elas aparecem uns jacarezinhas pentelhos. Passando o marco da fase, a travessia vira um desespero. Experimente pular sobre a água e, no auge do salto, usar o furacão. É uma tática que ajuda muito.



A mãe das plantas carnívoras tenta vingar-se. Mas basta ficar girando, sem sair do lugar, e você a despacha fácil.

## Ave gigante



O ponto vulnerável da ave é seu bico. O resto é com você!



# PINBALL/AÇÃO-AVENTURA

## DINOLAND

Se você é fã de jogos por pinball com certeza conhece o *Dinoland*. Não é tão complexo quanto o *Devil's Crash*, mas garante muitas boas flipadas. O segredo do jogo é ir encaixando a bola no buraco do chefe, porque a cada seis bolas você ganha o direito de enfrentar o monstro e salvar a menininha.

Se você não for craque e só quiser garantir muitos pontos, mantenha a bola na mão superior da tabela, que de olho nas cores semelhanças põe em perigo os pequenos dinossauros! Basta acertar todas e alungir o dinossauro que vai surgir logo após um rato. Daí, você terá a oportunidade de jogar com bola múltipla e garantir um montão de pontos.



### Boss

Você tem de evitar que o pequeno monstro rapse a menina que fica na parte de cima da tela. Cuidado com a sua energia (ela aparece no canto inferior esquerdo da tela). Acerte a bolinha no monstrinho e aperte B para a bola virar dinossauro. Daí, vá atrás do pequeno monstro e acerte-o. Repita a operação varias vezes, mas não sempre, porque se ela estiver baixa não dá tempo de bater no monstrinho e salvar a bela mocinha.



### DINOLAND/Renovation

Pinball

2 Jogadores



GRÁFICO

SOM

DESAFIO DIVERSÃO

### Acionar defesa

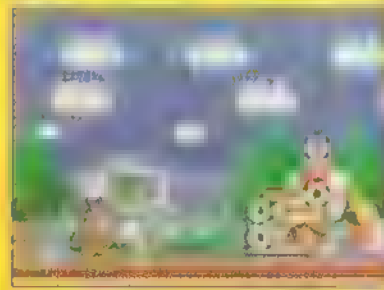
ESQUERDA	passar a bola pela canaleta esquerda
DIREITA	passar a bola pela canaleta direita
CENTRAL	colocar a bola na caçapa do Boss

## MAGICAL TARU

Um game tipicamente japonês com gráficos que lembram o velho animado. É isso que você encontrará em *Magical Taru*. Quem já jogou *Mystical Ninja* Super NES, vai notar algumas semelhanças, mas as longas sequências de detalhes, como passagens, crelas e itens especiais.

O jogo parece um pouco infantil em um primeiro contato. Mas depois, por causa dos detalhes e deve agradar a todos. O morcego com cara de zinho faz vôos rasantes e piados, além de pular, dar socos e soltar magia.

A música é de parque de diversões e colabora para tornar *Magical Taru* um grande sucesso. Mas fique esperto com seus amigos para não deixar o jogo virar pesadelo.



Desvie das balas que o helicóptero joga em você e pegue os extintores. Para matar o chefe, pegue a bola e jogue na cabeça dele.



A magia lhe dá imunidade por alguns segundos. Aproveite para acertar as carinhas na parede e descobrir plataformas secretas.

### MAGICAL TARU/Sega

Aventura  
Aventura

1 Jogador  
tarefas longas



GRÁFICO

SOM

DESAFIO DIVERSÃO



# DAQUI PRA FRENTE É COM VOCÊ!



A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM  
OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.  
ESCOLHA O SEU:

## PRO-1

COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM

- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

## PRO-2

COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-3

COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM VG  
9000 HI-TOP GAME

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

## PRO-4

COMPATÍVEL COM DYNASTION 2 e 3

- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

**Chips do Brasil**

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

• Vestale • SP: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Celv Eletrônica • Irmãos Duarte • Jetsom • Star Presentes • Foto Veda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro • Carrefour • J. M. Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamermania • Eletrônica Sta. Ifigênia • INTERIOR: Skina Magazine • Carrefour • Foto Mania • Pompadour • Ponta Frio • Alvilor • W Shock • Teleno • MG: Casa Harmonia • Kika Colonda • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • PR: Hermes Macedo • Game Center • Aldo Componentes • Foto Maningá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica SC: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano Benedetti • RS: Focos Video • Jó Discos • Lojas Multisom • Simar • Vipron • Palácio Musical • Rádio Vitória • Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • CE: Eletrônica Adiel • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroeletrônica Confiança • F. Walter • Eletrônica TV Som • PE: Game Air Video • Lojas Verão • Eletrônica Yang

ESTAMOS RECRUTANDO REPRESENTANTES



# DICAS

MEGA



## ROAD RASH

Escolha da máquina — Digite estas passwords para começar o game com uma das máquinas

Furruci: 32673 01R01  
011D0 35T7Q

Panda: 750: 32674 02EA1  
10MET 36RCN

Diablo: 1000 (fase 4)  
0000 03231 01CC1  
479K

## ROLLING THUNDER 2

Passwords — Delire com esta lista completa de códigos para a seleção de fases

Fase 2 — MLES

Fase 3 — NLCG

Fase 4 — RNSN

Fase 5 — GPPP

Fase 6 — HBS

Fase 7 — PIDT

Fase 8 — NREI

Fase 9 — MIMK

Fase 10 — DNPD

Fase 11 — PTCP

## PHANTASY STAR 2

Camera lenta — Para jogar Phantasy Star 2 em câmera lenta, pause o game. Daí aperte o botão B se quiser metade da velocidade — ou C — se preferir jogar quadro por quadro

## SOL-DEACE

Seleção de fase e 99 vidas — Logo na abertura, digite: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A e Start. Mova o cursor até o Start e escolha uma fase. Vá com o cursor até o Mode e aperte o botão da direita

até surgir MY99. Então, saia deste menu e escolha Continue para começar a jogar

## STREETS OF RAGE

Continues — Para descolar alguns Continues, faça isso ←, ←, B, B, B, C, C, C e Start

## M-1 ABHAMS BATTLE TANK

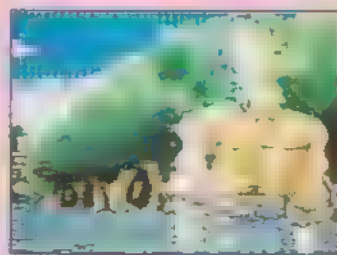
Invencibilidade — Para se livrar do incômodo da artilharia inimiga, faça esta sequência logo na demonstração B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B e C

## MIKE DITKA'S POWER FOOTBALL

Buffalo Bills — Para jogar as finais com o time do Buffalo Bills, digite o seguinte código FvC42u

## GAIARES

Arma secreta — Para conseguir uma arma superpotente, atire seis vezes sem acertar absolutamente nada



## EARNEST EVANS

Pular fase — Se você estiver a fim de passar da fase que está jogando para a próxima, faça o seguinte: dê um pause no game. Daí aperte ↑, A, ↑, B, ←, A, →, B e tire a pausa. Você pulará, automaticamente, para a próxima fase do game. O mais legal é que você pode fazer isso em qualquer tela de qualquer fase

## TWIN COBRA

Arsenal poderoso — Para conseguir superarmas, dê pause no game. Daí, aperte ↑, ↓, ← e →. Então segure o botão A e aperte Start

Seleção de fase — Na tela de abertura, digite ↑, ↓, →, ← e Start

## ARNOLD PALMER GOLF

Password — Para começar uma rodada (round) em primeiro e com muita grana, digite

BsDV v0Yv oKAK Lkd  
XXil G0Gz 6QgY kg0A 542i



## BURNING FORCE

10 vidas — Para descolar 10 vidas por Continue, digite A, B, A, A, C, A e A na tela de opções

## GOLDEN AXE 2

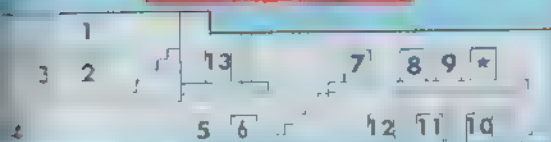
Seleção de fase — Logo na abertura, segure os botões A e C e aperte Start. Solte o B e C, mas segure o A. Aperte B e C ao mesmo tempo para entrar no menu de opções. Solte B e C e, apertando A, vá até Exit. Segure o A e aperte B e C ao mesmo tempo para voltar ao menu principal. Continue com o dedo firme no A, solte o B e C. Daí, aperte B e C ao mesmo tempo (sempre segurando o A) para escolher o número de jogadores. Segure A, B e C e escolha o seu personagem, segure ↓ no Direcional e aperte Start. Ufa! Se você não desistiu no meio do caminho, chegou a hora de escolher a fase



# KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Se você já gastou muitos neurônios para acabar com os ratinhos sem graça deste game, aqui vão mais cinco superdicas das fases 4 e 5. Nunca é demais repetir que o importante é procurar itens mesmo depois de acabar com os ratinhos. Krusty's Super Fun House tem muitas surpresas reservadas para quem é curioso!!!

## Fase 1



- **Fase 1** Vá para a direita e oclione os detentores para pegar as bolinhas que ficam do outro lado. Passe de mais bolinhas, vá até o fim do corredor e use o trampolim para destruir os detentores que ficam na parte superior da tela. Assim, você libertará os amigos dos ratinhos.



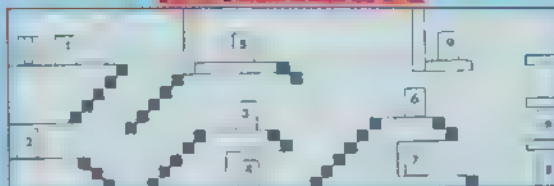
- **Fase 1** Construa uma escada com os potes de vidro. Cada pote libera um ratinho. Depois é só encaminhar os bichos para seu destino funesto.

- **Fase 2** Antes de levar os potes de vidro, use o segurar bolinhas para acabar com as aves, sempre que possível, para estragar a sua festa. Siga as setas e faça uma escada. Lá em cima, adivinha? Há um arsenal de bolas para você.



- **Fase 2** Acabe com as aves e comece a encurralar os ratos. Construa uma escada com base bem ao lado da porta. Os ratinhos subirão encubados nos potes de vidro e o último deles pelo cano. Fim!

## Fase 3



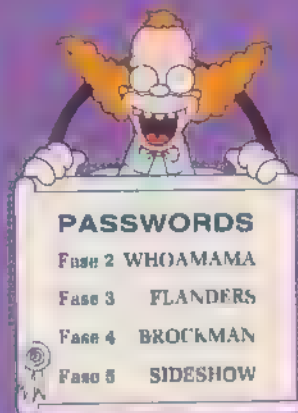
- **PORTA 1** Acima da máquina destruidora de ratos existem plataformas invisíveis que levam você a uma vida.



- Use o bloco como parede para o balde parar no local desejado. Ele será o primeiro degrau da escada. Acabe de construir a escada e aguarde ansioso pelo fim dos ratos.



- **PORTA 2** Tampe os ventiladores para levar os ratos para a direita. O importante é ser rápido e usar o mesmo bloco para tampar todos os ventiladores. Moleza, né?



# MEGA



- **PORTA 3** Pegue a estrelinha completa. É a recompensa de fase de bônus. Se ao fim você conseguir fechar esta porta, ficará esperto! O tempo é cronometrado. \* Você só tem uma chance!



## ESPORTE

## OLYMPIC GOLD

A galera dos States não perde tempo. Para comemorar a grande festa esportiva de Barcelona, a U.S. Gold lançou o cartucho Olympic Gold para os três sistemas da Sega. Na edição passada falamos da versão para Game Gear, e agora vamos dar uma espiada na do Master, que aliás é muito parecida. As dicas que demos na outra matéria também servem para este jogo, tá?

São sete modalidades esportivas nas quais você corre, nada, arremessa martelos, lança flechas e ainda encontra tempo para realizar lindos saltos ornamentais.

Reúna os amigos e ganhe as medalhas que o Brasil dificilmente conquistará! Seja um herói nacional! E o mais legal: em português. Sim, porque o game oferece oito opções de idiomas: do manjado inglês aos inusitados sueco e holandês. Good luck, ou melhor, boa sorte!

## 100 metros rasos



Para ser o novo Ben Johnson, você não precisa apelar. Basta apertar os botões A e B coordenadamente e o mais rápido possível.

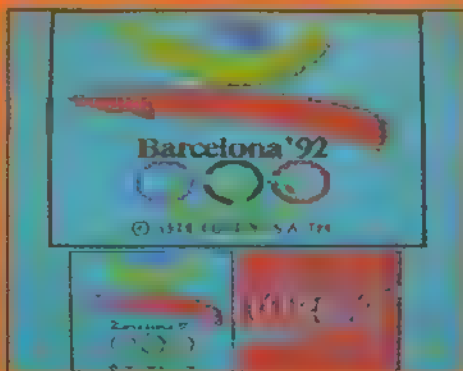
## Arco e flecha



Aperte o B. Mova o Direcional para a esquerda para esticar a corda. Aperte o B novamente e o alvo surgirá. Considere o efeito vento e mire bem.

## CURIOSIDADE

A VERSÃO ORIGINAL DO GAME TINHA "PATROCÍNIO" DA COCA-COLA. JÁ O CARTUCHO BRASILEIRO SÓ TEM O LOGO DA OLIMPÍADA NA ABERTURA



OLYMPIC GOLD/U.S. Gold

Esporte

4 mega

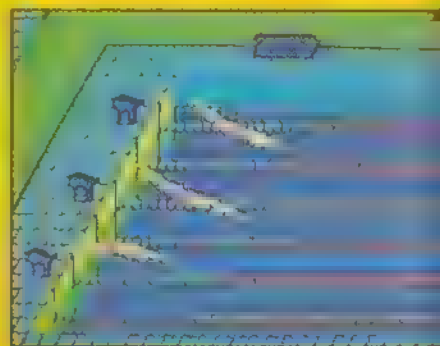
4 Jogadores



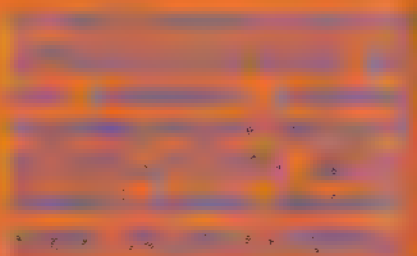
GRÁFICO SOM DESAFIO OVERWORLD

## 200 metros livres

Não basta ser rápido. Para se dar bem na natação, você precisa manter o fôlego. Controle-o pelo canto superior direito da tela.



Aperte A e B para nadar. Diminua um pouco a hora da virada e vá o mais rápido possível logo após ela. Com isso você consegue um ótimo impulso.

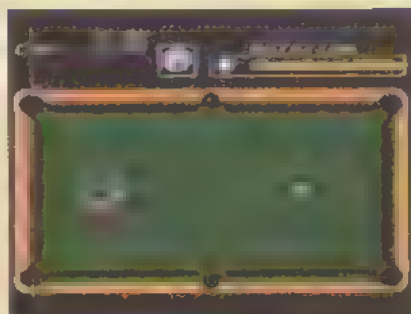




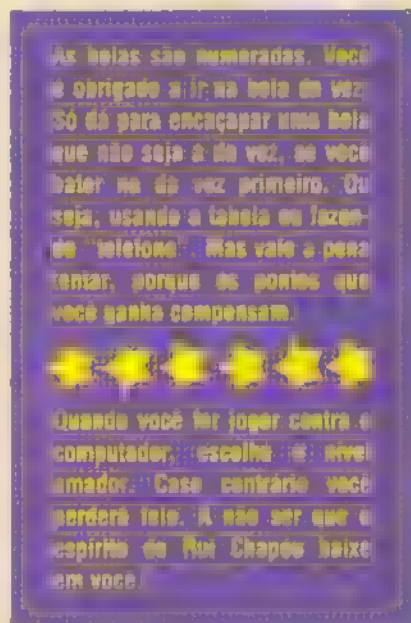
# JOGO DE SALÃO

## PARLOUR GAMES

pai acha que você joga game, que não liga para a idade, que você é um alienígena e ele que não é bem até a locadora e alugue filmes. Chame o papai para ele vai curtir. O game é ideal para adultos e para a mocada que curte neticção. São três modalidades só cartucho: bilhar, nengo. Nada de ação, grávilhosos ou estratégias. Para se dar bem neste jogo é sacar as partículas e cada modalidade é legal é o bilhar. Você joga sozinho, com mais três ou contra o computador. É a mira e esperar a bola para a caçapa.



*Coloque a mira bem no meio da primeira bola logo na primeira tacada da partida. Faça o taco parar bem no fundo para a jogada sair o mais forte possível. Legal, né? Você acabou de colocar uma bola na caçapa do fundo*

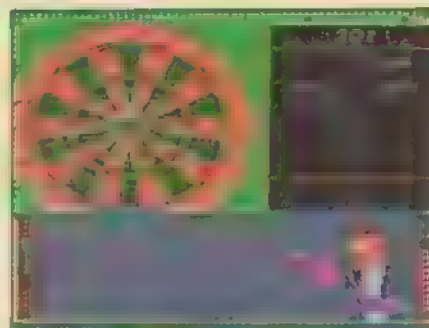


três tipos de jogo: basic, nine ball e rotation. As regras de bilhar, vai um pouco, porque errar encaçar a branca não dá pontos. Para dar uma tacada, faça o seguinte: ajuste o Direcional e use o botão 2 para medir a força da jogada na vez para o taco que fica superior direito da tela se outra para ele parar).



### Dardos

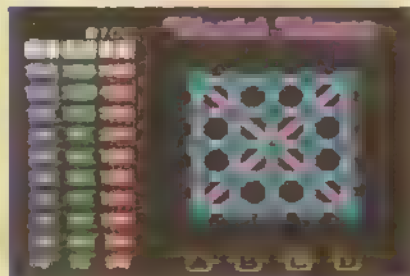
Todo pub inglês que se preza tem um alvo especial para dardos. O jogo não é muito difícil, mas esta versão do ParLOUR Games é complicada. Para acertar o alvo, coloque o Direcional para frente e aperte o botão 2. Depois de alguns erros é provável que você comece a acertar o desejado centro do alvo.



*Escolha os dardos pesados (heavy) para começar a jogar. Com o tempo, mude para os de peso médio, porque é mais fácil dar efeito*

### Bingo

Todo mundo já jogou bingo em festa junina. A diferença é que este bingo tem um pouco de caça-níqueis. Então, além de contar com sorte, você precisa ter a manha de apostar.



*Escolha a sua cartela usando o Direcional. Na hora de acionar a caça-níqueis, aperte o botão 2*



### SPIDER-MAN

**Última fase** — No quarto onde você pega a chave lagarto (Lizard's Key) e até a lama que fica no canto inferior direito e te. Ao se livrar da lama, você terá conseguido a roupa de Venom (Venom's Suit).

**Pac-Man** — Por essa versão esperava! Um surrogado de Pac-Man no jogo do Homem-Aranha. No quarto Electro, após pegar a chave, vá até o Game Gear que pisca. Apare-

cerá na tela: "Press button 1 to continue or button 2 for Game Gear". Aperte o botão 2 e delicie-se com o bom e velho Pac-Man.

### SUPER KICK OFF

**Jogada mortal** — Para ser o maior artilheiro de todos os tempos, preste muita atenção. Na hora da saída, chute a bola para o alto usando o botão 2. Daí, corra rumo ao gol adversário. Quando a bola estiver para cair, acerte um belo cabeceio e saia para o abraço. E

bom treinar bastante, porque tudo deve ser feito com muita precisão!

### SHINOBI

**Seleção de fases** — É bico escolher em que fase jogar. Aperte ↓ e o botão 2

### WONDER BOY 3

**Armas à vontade** — Para brigar com maior facilidade, digite o seguinte código:

9GC5 YHX XY4V T1H.

Não curtiu? Então, fique esperto e tente isso: para

conseguir 983 040 moedas de ouro, digite a password

WEST ONE 0000 000. Para conseguir todas as armas, entre na porta que fica embaixo da torre. Caia no buraco. Há uma porta no lado esquerdo. Pule-a e você achará uma passagem secreta que o levará a uma sala abarrotada de armas.

### VIGILANTE

**Seleção de fases** — Aperte ↑, ← e o botão 1 na tela de abertura.



# CORRIDA/GUERRA

NINTENDO

## ELIMINATOR BOAT RACE

Se você estava atrás de um game divertido para jogar com a família, pode parar de procurar. Neste jogo — que lembra *Micro Machines* — você pilota sua lancha entre bandeiras, em pântanos e em docas. Passa por tubarões, jacarés e submarinos.

Seus oponentes são dois inimigos esquisitos que lutam: Oms Slime e Seasick Shney. O primeiro é uma criatura com engasgos em português. O outro é o Dr. Syle. Don Vico tem de fazer asserções cruzadas a cada chegada na freguesia dele.

Fique ligado nos itens que pintam na tela. São grãos. A nitrogênio. A grada é superimportante para você poder incrementar o seu barco. Já o nitrogênio, que é acionado com o botão B, deve ser usado em momentos estratégicos (frelas, torpedos e o final da prova).

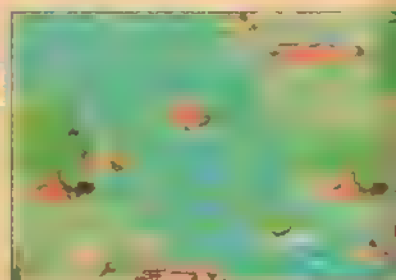
Para fazer uma boa corrida, você tem de usar a L. Preste atenção também a que o barco tem medo de zarpar. Quando ele está barba os olhos, prepare-se. Acelere. E não com seu próximo movimento. Mas cuidado! Uma falha no falso vale uma pequena multa de 2.000.



Na tela DRYDOCK, você tem a chance de incrementar a sua lancha. Escolha na seguinte ordem: ferramentas, motor e motor de arranque.



Faça as curvas pelo lado de dentro para não perder velocidade. E tome cuidado para não esbarrar nas bandeiras!



Na tela do pântano, não pegue caminhos alternativos. Oriente-se pela cor da água e vá até o fim.

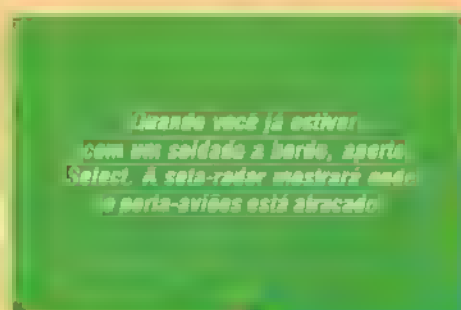
## FAZ BOMBA

Um pequeno país chamado Lafia está com a democracia ameaçada por um poderoso grupo de traficantes de drogas. O governo resolve pedir ajuda para os Estados Unidos. Afinal, os americanos sempre gostaram de ser vistos como os salvadores da pátria. Os defensores dos trases e dos opressados. Então, o Congresso norte-americano resolve colaborar e aprova o uso da força militar para a paz voltar a reinar em Lafia.

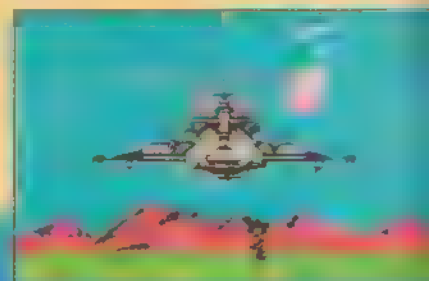
Você é o piloto de uma expedição de reconhecimento. Seus pára-quedistas saltam para ver o que rola lá embaixo. Sua missão termina quando você resgata todos os caras.

Para isso, você precisa detonar a base inimiga e se livrar de seus ataques aéreos. Só então poderá recuperar os soldados e levá-los de volta para a segurança do porta-aviões.

A munição é limitada, portanto não fique atirando à toa. Quando uma sirene começar a soar, tome cuidado. Um só tiro e você perde uma vida.



Que tal começar pela segunda missão? Se A, B e Start ao mesmo tempo. Daí é só resgatar os três pára-quedistas.



Vale a pena deixar um soldado por vez no porta-aviões. Com isso, você recarrega e ganha mais munição.

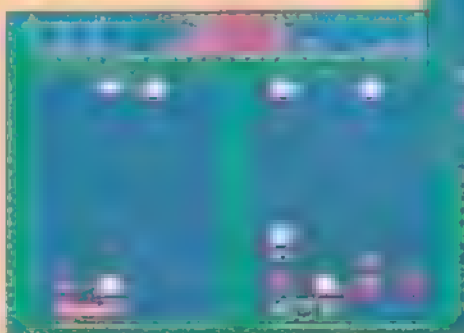


## ESTRATÉGIA/DICAS

Tetris é um dos jogos mais co-  
los e aprimorados de todos os  
tempo. Da tela colorida de um  
lado até o preto-e-branco do Game  
Boy, muita gente já quebrou a ca-  
bana para encaixar as peças ma-  
is que caem sem parar. Agora  
é a vez de Yoshi sucumbir  
barrido do game  
Boy. Yoshi é um Tetris bem diferen-  
te. Você não tem de encaixar as  
peças para fazer linhas. Aqui,  
Yoshi manipula quatro platafor-  
mas para receber as figuras que  
caem na tela. Você deve  
colocar uma figura igual em cima  
de outra para eliminá-las. O lan-  
ço que há muitas combinações,  
e aumenta a dificuldade e a  
diversão do jogo.

Uma das grandes sacadas de Yoshi é poder competir com um amigo. A tela fica dividida ao meio e um não precisa ficar prestando atenção no jogo do outro. E, se você escolher o tipo B, fique sabendo que o jogo já começa com uma linha completa. Ou seja, pronta para ser eliminada. É hora de pensar, moçada!

As plataformas são acionadas duas a duas. Fique atento e seja rápido para usar todas as combinações possíveis para limpar a tela.



Que tal eliminar um monte de figuras de uma só vez? Então faça "sandwiches" usando as cascas de ovo. Todo o "recheio" desaparece. Procure colocar as cascas de ovo em plataformas vazias.



## STAR TREK

**Seleção de fases** - Use estes códigos para escolher planetas:  
Planeta 3 (passando a nave romana)  
Q6SV3NKK1D  
Planeta Lotia  
HNW37MXGD1D Planeta 4  
3UNXBIN

## MEGA MAN 4

**Código de Game Genie - Com**  
esta password, você não precisa  
segurar o botão de tiro para  
aumentar o poder de fogo do  
Mega Man - basta pressioná-lo  
normalmente e você já terá o  
efeito Megablast! AEOAIEPA

### TARTARUGAS NINJA 3

**Supertela de opções** - Me que-  
ntum descobrimos um código  
maneira para facilitar sua vi-  
da. Na tela de opções faça o  
seguinte:

- Em seguida, escolha
- e aperte Start. Com
- ntar o número de vi-
- reserva até 7, selecio-
- ajustar grau de dili-

culdade do game e ainda ouvir todos os sons do jogo.

## ROBIN HOOD

**Passwords - S.F.M.** que está jogando contra códigos secretos. Na tela de apresentação, aperte o A oito vezes e depois o B oito vezes. Se aparecer New Game, e surgir uma tela para a entrada de passwords. Atase uma das senhas abaixo para iniciar o jogo na fase em que quiser.

WALL  
LOCKSMITH  
DU BOIS  
CHASE  
CATHEDRA  
BOAR  
WELL  
CHAPEL  
MASTER  
TAX  
POND  
VILLAGE  
FARM  
TOWN  
TOWNHANG  
CASTLEIN

## THE IMMORTAL

**Seleção de fase** - Que tal um certificado do segundo nível do labirinto? Então, fique esperto!

x310v10006v90

Para descolar o certificado do  
setimo livro, digite:

1131 706380

## METAL STORM

**Seleção de fase** - Descubra a sua senha para ir direto para a terceira fase. Experimente!

**VEGAS DREAM**

Quebre a banca - Primeiro digite a seguinte password para começar com muita grana

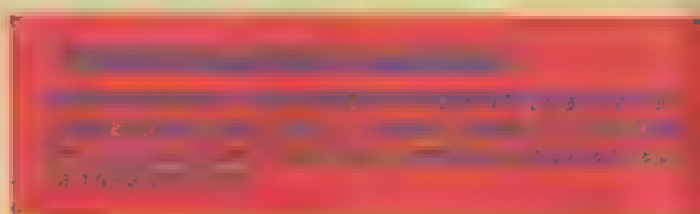
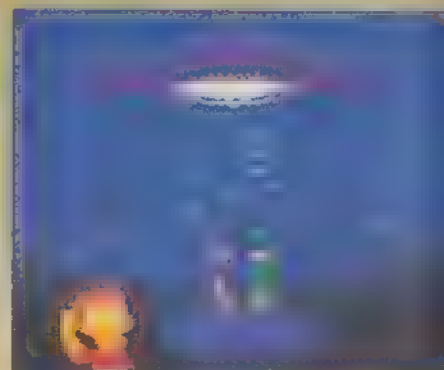
CHGQ4GB285T 1 73  
HB7K IKH . . . 16

... e 30 de março de 2011, às 21h (Black Jack) e ganhar para quebrar a banca e acabar o game





A photograph of a dark, textured surface, possibly a book cover or a piece of fabric. A small, bright, circular light source is visible in the lower right quadrant, casting a soft glow. The overall image is dark and grainy, with some horizontal lines and textures visible.





**O GAME BOY É O PREFERIDO ENTRE OS PORTÁTEIS, MAS A SEGA AGITA PROMOÇÕES PARA A GAME GEAR E PROMETE TIRAR UMA BOA LASCADA DO MERCADO AMERICANO**

# ENTRAM NA BRIGA

o final deste ano com 2 milhões de Game Boys vendidos, a Nintendo já está comemorando.

Quando se trata de sucesso de vendas, a Sega não está atrás. A portátil da linha 32X já é a super popularidade de vendas, tal qual o final deste mês, que não é a Game Gear, mas sim a Amiga 486 de preço. A Sega já se prepara para o lançamento de uma versão com um preço de 99,99 dólares.

Além de tudo, a Sega também já tem o seu próprio jogo de jogos, o Game Boy, que já está em 100 lojas. O jogo de o final do ano, o Double Dragon 3, já está disponível para o Game Gear. No final do ano, a Sega também já tem o seu próprio jogo de jogos, o Game Boy, que já está em 100 lojas.



## Game Boy: Mario Land 2, Simpsons 2 e Double Dragon 3



GAME BOY



Até o final do ano a você não vai se arrepender. Pra começar, em novembro, sai Super Mario Land 2, uma aventura em que o herói bigodudo ganha até orelhas de coelho para voar. Outro lançamento muito esperado é Lunar Chase, game estilo 3D, com efeitos de imagem tridimensional. São jogos de pura batalha. O final do ano que promete fazer muito sucesso é a história baseada num filme de sucesso estrelado por Jean-Claude Van Damme e Dolores. A dupla da pesada e envolvida num segredo do governo americano que cria um exército de soldados cibernéticos. Interessou? Então, não sabe mais um pouquinho, vem aí George

Foreman's KO Boxing, Double Dragon 3 e Simpsons 2. Fique ligado ainda em Wave Race, uma emocionante corrida de jet-ski de 16 circuitos para 4 jogadores. Já nas lojas



# ESTRATÉGIA/SIMULADOR/DICAS

## CIVILIZATION

CIVILIZATION/Micropose

Estratégia 1 jogador

lançamento Brasoft



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

Este é mais um jogo na linha dos simuladores. Nele, você vai criar e desenvolver uma civilização na época e lugar que quiser do planeta. Primeiro, é preciso escolher o que você vai ser: um homem primitivo, líder bárbaro, rei ou príncipe. Quanto mais adiantado o seu personagem, mais complexa será sua civilização. Outra opção é o tipo de civilização a criar: russa, germânica, romana, babilônica ou francesa. O grau de desenvolvimento do seu império será compatível com as condições de cada uma. Já deu pra sacar que este é um jogo cabeça? Mas você ainda não viu nada

lônica ou francesa. O grau de desenvolvimento do seu império será compatível com as condições de cada uma. Já deu pra sacar que este é um jogo cabeça? Mas você ainda não viu nada

ções, seu pessoal encontrará aldeias de anciãos. Os velhinhos têm muito conhecimento para transmitir. As dicas deles são preciosas para fazer as descobertas de que a civilização precisa para evoluir.

### Aula de história

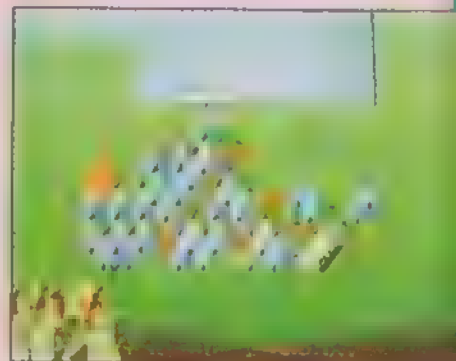
No começo até que parece fácil, mas conforme sua civilização evolui, mais conhecimento o jogo exige de você. Primeiro inventa-se a roda, depois descobre-se o bronze... e mais tarde você vai ter de desenvolver a astronomia, a matemática, a medicina e outros bichos. Ajuda muito conhecer bastante de história.

**Evite fundar sua civilização muito perto da costa. Assim, você não fica tão vulnerável aos ataques bárbaros.**

**Para que seu povo cresça rapidamente, baixe a zero o Imposto sobre Luxúria (Luxury Tax). Liberando geral, a moçada vai soltar a franga e muitos bebês nascerão.**

### Como começar

Ao jogar pela primeira vez, escolha o homem primitivo. Será preciso começar tudo do zero, pois seu povo não tem tecnologia nem desenvolvimento científico, cultura, nada. Depois de instalar sua civilização em algum lugar, crie milícias. A função delas é explorar as regiões vizinhas. Nessas explora-



**Tudo a seu tempo. Numa sociedade primitiva, não adianta querer implantar a democracia. Senão, olha só no que dá...**

## STUNTS/Mindscape

Simulador

1 jogador



GRÁFICO SOM DESAFIO DIVERSÃO

## STUNTS

Para você que barbaresco tem vontade de Hard-Driving e similares, Stunts não tem de onde quase nada. Ainda tem a vantagem de que você mesmo constrói sua pista, recheando-a de tuneaus, pipes, rampas, loopings, trechos suspensos e outros elementos radicais. Também estão à disposição diversos tipos de carrinhos. Mas eles não servem só para enfeitar, não: uma árvore ou prédio podem ser colocados estrategicamente antes de uma curva fechada, servindo como pontos de referência. Finalmente, você pode fazer a pista desfilde, uma ou várias



**Tome a tangente para entrar no tuneau. A velocidade mínima é de 80mph. Na saída, cuidado para não bater no muro.**



## MONKEY ISLAND 2

Desde que foi lançado, este jogo está fundindo a cabeça da moçada. Reunimos uma pilha de cartas de leitores aflitos e resolvemos respondê-las numa grande matéria, que será publicada em partes. Aí vai a primeira.

### SCABB ISLAND

Seu objetivo é sair da ilha em . . . do tesouro Big Whoop. Se-  
reciso dar um jeito no pente-  
Largo La Grande, que banca  
governador do lugar. Você pre-  
fazer um vudu de La Gran-  
junte um fluido corporal,  
peça de roupa, uma amos-  
cabelo e algo que pertença  
s antepassados.

### Fluido, peruca e osso

São os mais fáceis. O fluido é a  
irada que La Grande dá na  
le do bar. A peruca está dan-  
sopa no quarto dele. Para en-  
no quarto, basta cortar a cor-  
que prende o jacaré do hotel  
barra estará livre. Para apa-  
r um osso — que serve como  
pertence dos antepassados  
encontre a tumba do avô de  
grande no cemitério e cave-a

### Convite

Você precisa ganhar, na roleta,  
convite para a festa à fantasia  
isa do governador de Boot Is-  
Acontece que a roleta é vi-  
la. Então siga o homem que  
naa neste jogo, até um clube  
reto, onde é fornecido o nú-  
ro que vai dar na roleta. Para  
r no clube, a senha que você  
usar é o primeiro número  
porteiro mostra com a mão.

### Peça de roupa

Pegue o balde que está no na-  
vio da lavanderia e encha-o com  
o lodo do pântano. Vá para o  
quarto de La Grande, feche a por-  
ta e coloque o balde sobre o ba-  
lente. Quando o vilão entrar no  
quarto, levará o maior banho. Ele  
vai levar a roupa para lavar na la-  
vanderia, e aí é só pegar o ticket  
que ele deixará atrás da porta pa-  
ra roubar mais um item do vudu

### Livros

Na biblioteca, você vai pegar  
os livros Great Disasters, Voodoo  
Recipes e um livro qualquer. Em  
seguida, abra a maquete do farol  
e roube as lentes. Elas serão úteis  
mais tarde



### Barco

Para viajar de barco, você pre-  
cisa dar uma grana para o timo-  
neiro e conseguir também o mo-  
nóculo do Wall

### PRATT ISLAND

Aqui, seu objetivo é achar uns li-  
vros e apanhar o convite para  
uma festa à fantasia

### Governador

Voltando à casa do governa-  
dor, basta passar uma conversa  
no guarda-costas (diga que a co-  
zinha está pegando fogo) e ele se  
afastará. Suba até o quarto do  
glutão e troque o livro que está  
sobre sua barriga pelo livro que  
você apanhou. Mais adiante, ele  
será útil

### Dinheiro

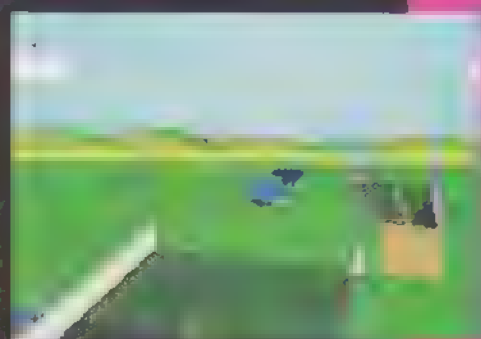
Sem dinheiro você não sairá da  
ilha. Para ganhar algum, pegue os  
pedacinhos de queijo do jacaré  
Na casa da vudu lady, apanhe  
uma cordinha (string) e, na praia,  
pegue um palito (stick). Vá ao  
convés do navio da lavanderia e  
monte uma armadilha com estes  
objetos e a caixa para prender o  
ratinho que anda por lá. Leve o  
ratinho ao restaurante e jogue-o  
numa das panelas do cozinheiro  
Em seguida, bancando o freguês  
do bar, peça uma refeição. O rato  
vai ser descoberto, o cozi-  
nheiro será despedido e você pe-  
ga o emprego dele. Aí é só dar  
um chapéu no dono do bar, fu-  
gindo com a grana pela janela da  
cozinha

PC



### Cada Máquina

As opções de motor e de  
podem ser melhores do  
Ferrari GTO ou Accura NSX  
do Corvette ZR1 ou  
Lamborghini Countach. Não  
falar nos carros de Fórmula  
Indy — trezionados nos  
quatro rodas. E não é à toa,  
pois para cada tipo de piso e  
tracção existe um carro mais  
adequado. Você também tem  
as opções de rivais. O jogo  
já tem um defeito: as  
corridas são apenas uma  
volta. Como ganhar? Sim,  
acaba



Se quiser se divertir, tente não cair  
nem na curva. É um  
correr de tipo Italia

monitor e velocidade de 30 mph com  
tubo (pipe). O melhor é manter a curva  
sem sair da pista



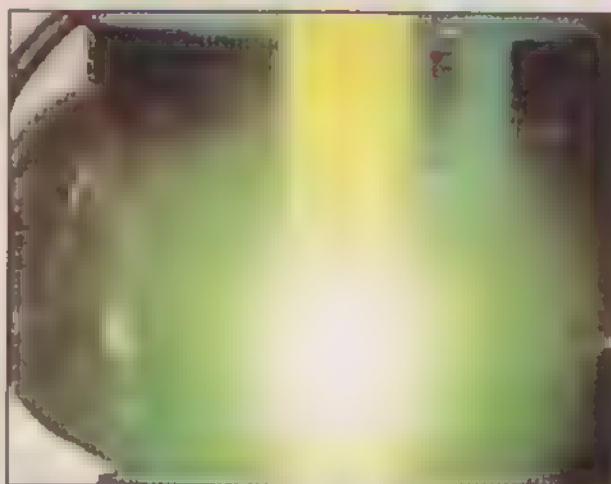
## TIRO

SPACE  
PIRATES

Enquanto o cinema busca inspiração no videogame (ver *Shots*), o mais novo arcade lançado no Brasil pela Playland faz o caminho inverso. *Space Pirates* usa atores de verdade, maquiadores, cabelêireiros e iluminadores. Tudo para tornar o game o mais real possível.

A história é pura ficção científica. Os tripulantes de uma nave foram atacados por um comandante maligno. Sua missão é acabar com os inimigos para resgatar a tripulação. Tome muito cuidado para não acertar seus "companheiros", porque senão você perde uma vida. Mas fique frio. Os inimigos são feios e estão sempre vestindo roupas escuras, enquanto que os tripulantes são bonitos, bem-vestidos e simpáticos.

O jogo é bem legal, dos gráficos ao som, passando pelas imagens digitalizadas. Mas há um problema grave: os personagens sempre dizem o que você deve fazer. Até aí tudo bem. Mas não bastasse ser em inglês, o ensurdecedor barulho dos fliperamas acaba com qualquer possibilidade de entendimento. Para simplificar a sua vida, selecionamos as melhores dicas do game para você. Agora é só detonar!!!



A ordem dos objetivos do jogo muda a cada partida. Tudo é lançado e indicado na tela. Apresentamos uma das possibilidades.

• • • • •

Muitos Inimigos aparecem de repente e bem na frente da tela. Para acabar com eles o lance é ser rápido.

• • • • •

Decorar a sequência em que os inimigos aparecem ajuda bastante. Ela não varia muito e segue uma lógica. Um em cima, outro em baixo, um à esquerda e outro à direita. Use a memória e atire com precisão.

Acerte em cheio na luz indicada para poder acabar a primeira fase.

Há um monte de gente na escadaria. Você só pode acertar inimigos. É um bom teste para as próximas fases. Então concentre-se na boa pontuação.



**SPACE PIRATES  
ESTÁ NAS  
PLAYLANDS  
MORUMBI E  
CENTER NORTE,  
EM SÃO PAULO**

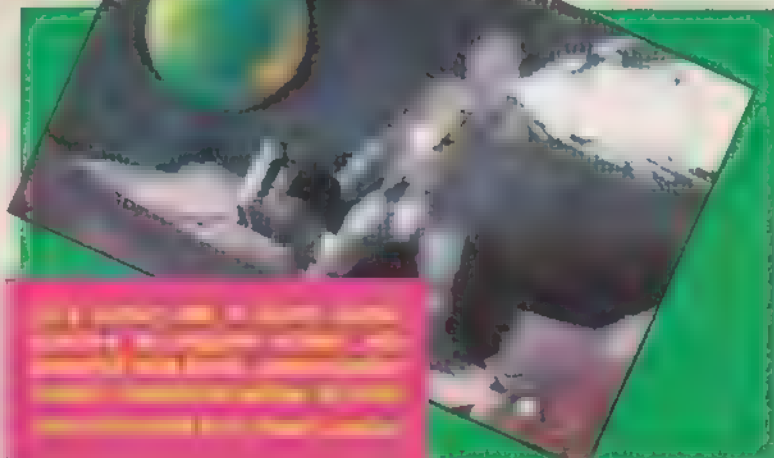
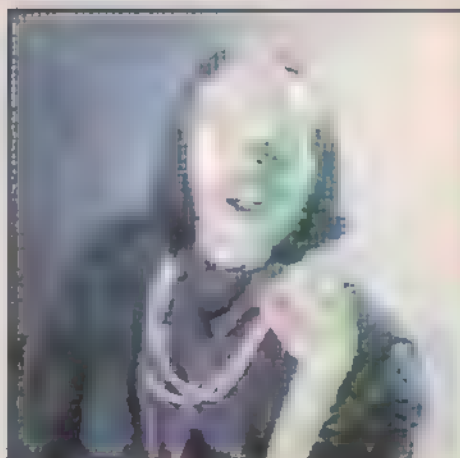




A morena que aparece na tela diz que é sua amiga. Mas é mentira. Ela manda você atirar em uma caveira. Atire na outra!

...nos cristais na ordem que eles abaixam. Só quando você continua no jogo a cada área

...a menina aparece antes do mago. Ela diz quantas vezes você precisa atingi-lo para acabar com ele. O mago aparece bem nítido. Fique esperto!



	US\$
...100	19,00
...	15,00
...GAMES	25,00
...SON	18,80
...	23,80
...FUTURO II	25,50
...	18,50
...	19,50
...	18,90
...	19,00
...	18,00
...	21,20
...	14,00
...	19,50
...	29,90
...	19,50
...	28,00
...	20,80
...	15,80
...	19,50
...	14,00
...	24,70
...	18,20
...	18,50
...	15,00
...	23,40
...	20,80
...	15,80
...	15,80
...	18,20
...	19,50
...	18,20
...	18,90
...	30,00
...	28,00
...	23,40
...	15,00
...	22,00
...	30,00
...	30,00
...	30,00
...	45,00
...	30,00

PREÇOS IMBATÍVEIS

CONFIRMAM NOSSOS  
PREÇOS PARA  
CONSOLES



#### SUPER NISS

ADDAMS FAMILY	68,90
ADVENTURE ISLAND	72,00
BILL LAMBERS (COMB. BASKETBALL)	71,50
CASTLEMAN IV	68,90
EART DEFENSE FORCE	68,90
ESQUECEMOS DE MIM (HOME ALONE)	71,50
FINAL FANTASY II	74,10
FINAL FIGHT	70,20
F ZERO	68,90
GRADIUS II	68,90
JOE & MAC	68,90
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	71,50
LEMMINGS	71,50
PILOTWINGS	71,50
PIT FIGHTER	60,00
POPULOUS	71,50
RIVAL TURF	71,50
RPM RACING	68,00
SMASH TV	71,50
SOCCER	71,50
S. GHOULSH GHOSTS	85,00
S. WRESTLE MANIA	71,50
ULTRAMAN	65,00
U. N. SQUADRON	68,90
XARDION	74,10
STREET FIGHTER II	140,00

#### US\$



QUALQUER  
QUANTIDADE



DESCONTO PARA  
MONTAGEM DE  
LOCADORA

#### NINTENDO

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM	23,00
ASTYANAX	20,00
BARBIE	28,00
BATLETOADS	20,00
BATMAN	24,00
BUCK OHARE	23,40
CAPITÃO AMÉRICA	24,00
DOUBLE DRAGON I	18,80
FL STONES	24,00
F. I. HERO I	26,00
G. JOE	18,20
HOCKEY	23,40
MEGA MAN III	19,50
MEGA MAN IV	28,00
NINJA GAIDEN I	19,50
PETER PAN (HOOK)	23,40
ROBIN HOOD	22,10
SIMPSONS	18,20
SIMPSONS II	26,00
STARS WARS	26,00
TARTARUGAS II	18,20
TARTARUGAS III	26,00
TINNY TOON	26,00
TOM & JERRY	23,00
VOLVER NE	24,00

#### US\$

**TUTTI  
GAMES**

SOLICITE N/ TABELA

FONE/FAX (011) 223-7840 220-7121

ENTREGAMOS P/  
TODO O BRASIL  
EM 48 HORAS

AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º AND. - CONJ. 52 - CAMPOS ELÍSEOS - CEP 01202 - SÃO PAULO - SP



# TODAS AS ONDAS DO MUNDO



## SURF É FLUIR



### VENDO

► Vendo Phantom System com pistola e fitas. *Robocop*, *Caça-Fantasmas*, *Shooting Range*, *Crime Busters*, *Top Gun 2*, *Double Dragon 3* e *Super Mario 3* ou troco tudo por Mega Drive. Interessados tratar com Luciano Mikio Maruo Rua Purus, 34, Bacacheri Curitiba — PR CEP 82520 ou tel.: (041) 362-1044

► Vendo Phantom System com um cartucho e adaptador J 72, na caixa, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Ted Emile, tel. (031) 332-1261, Belo Horizonte — MG

► Vendo Super NES transcodificado com a fita *Mario 4* e dois controles, tudo na caixa com manual. Interessados tratar com Caio G. Fujyma, tels., (011) 210-9248 ou 61-6558

► Vendo oito cartuchos sistema Nintendo e seis cartuchos de Mega Drive em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Cristian Oliveira Santos, tel. (011) 949-6131

► Vendo urgente um Phantom System e um cartucho J 72, na caixa, em ótimo estado de conservação. Interessados tratar com Carlos Heron M R da Silva, tel. (011) 298-7149

► Vendo adaptador AC seminovo na caixa, compatível com Game Gear, Master Sys-

tem e Mega Drive japonês. Interessados tratar com Marquinhos, tel. (011) 885-8782 pela manhã

► Vendo Master System I com pistola Light Phaser, Rapid Fire e quatro cartuchos. Interessados tratar com Marcelo Basso Valim, tel.: (067) 272-1304

► Vendo Master System na caixa com manual, mais seis cartuchos. Interessados tratar com Rodrigo G. e Silva, tel. (021) 714-3505

► Vendo cartuchos para Mega Drive *Super Futebol* e *Shadow Blasters*, aceito troca. Interessados tratar com Waldemar C. Junior, tel. (011) 65-8266

► Vendo dez cartuchos de Master System, mais pistola Light Phaser e óculos 3D e também mais onze cartuchos de Mega Drive. Interessados entrar em contato com Carlos Eduardo G. Pereira, tel. (011) 241-2789

► Vendo videogame Odyssey Philips, completo, na caixa, com oito cartuchos e manual. Interessados tratar com Rafael N. Rosa, tel. (011) 452-2764

► Vendo cartucho *Pit Fighter* do Super NES, ou troco por um RPG. Interessados tratar com Juliano Dall'Agnol, tel. (051) 595-2297.

► Vendo pistola laser do Phantom System, mais quatro cartuchos acompanhados de manual de instruções tudo em perfeito estado de conser-

vação. Interessados tratar com Rodrigo Bononi Gar, tel. (067) 382-9119

► Vendo Master System com dois controles, três joysticks na memória três cartuchos e mais pistola Light Phaser. troco tudo por um Mega Drive com um cartucho, pago a 10 dólares de diferença. Interessados tratar com Denis M. ras tel. (0125) 61-2485

► Vendo Phantom System na caixa, com cinco cartuchos e um adaptador J 72, ou troco por um Mega Drive. Interessados tratar com Henrique C. marães Sampaio, tel. (011) 225-7715

► Vendo um Master System II, ou troco por um Mega Drive sem cartuchos. Interessados tratar com Alexandre Ang, tel.: (011) 913-3442

► Vendo Top Game com dois cartuchos *Tartaruga Ninja 2* e *Tiger Heli*, tudo em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Fabio Tadeu de O. S. va tel. (0162) 36-1804 após 18h00 (recado)

### CLUBES

**GAME GANG** — Rua Humberto de Campos 294, CEP 09100-000, Via Assunção, Santo André, SP. Fundamos há pouco tempo e trabalhamos com os temas Mega Drive, Master System, Nintendo e MSX. Trocamos dicas e aceitamos desafios. Tels. (011) 413-0991 ou 413-0328

**SEGA SONIC'S CLUB** — dos Estados, 463, CEP 16015, Jardim Sumaré, Atibaia - SP. Periodicamente o clube distribui aos seus associados um jornal com dicas e novidades sobre jogos e após a sua segunda edição também uma carteirinha. Para associar-se basta mandar duas fotos 3x4

**J&F SOFT CLUB** — Rua Sargentos Manuel Barbosa da Silva, 50 CEP 04675, Jaraguá, São Paulo - SP. Tels.: (011) 521-4604 ou 246-3339. Caro amigo usuário de micros, este clube foi fundado com a função de ajudar com dicas, macetes e mapas de jogos e análise de softwares dos micros MSX



2 +, TK90/95/SPECTRUM, XT/AT. Para maiores informações entre em contato.

**GAMEMANIA GAMES CLUB** — Caxambu, 331, CEP 060-000, Centro, Nuanetsi. Clube recém-inaugurado destinado aos gamemaniacos da SEGA & NINTENDO. O clube oferece um jornal mensal aos associados com jogos, lançamentos, classificações, recordes etc. O clube também promove concursos, torneios, sorteios, promoções e muito mais. Para associar-se, basta escrever uma carta. Estamos esperando sua.

## COMPRO

Compro videogame Super NES, mais cartuchos. Interessados tratar com Murilo Hildebrand de Abreu, Rua Coronel Franco Mourão, 447, Leão — SP, CEP 13610-000, tel.: (0195) 71-1059.

Compro videogame Master System ou Atari em bom estado de conservação. Interessados tratar com Gelson de Jesus, Rua do Embuca, 11, Basílio, Rio Bonito — RJ, CEP 28805.

Compro cartuchos de Mega Drive usados, em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Bruno de Almeida, Rua Maria Rodrigues da Vitória, Decarli, Aracruz — ES, CEP 29190.

Compro cartuchos Hero, Adventure, Popeye, Montezuma, Revenge e Spider-Man. Interessados tratar com Apolônio Quesada Júnior, Rua Jorge de Almeida Quirino, 13, Arthur Alvim, São Paulo — SP, CEP 03567 ou tel.: (011) 958-0083.

Compro cartuchos Mario Bros 1 e 3, Nintendo americano. Interessados tratar com E. Dossa, Av. Gentil Bricourt, 2210, Belém — PA, CEP 66000 ou tel.: (091) 5-9884.

Compro computador PC XT em perfeito estado de conservação. Interessados tratar com Douglas O. Emílio, Dr. Claro Egídio, 71, 206, Itaquera — SP, CEP 03000 ou tel.: (011) 944-9009.

## TROCO

▶ Troco Master System II com um cartucho, mais um VG 5600 da CCE com seis cartuchos, por um Mega Drive. Interessados tratar com Gabriel L. Müller Hoff, tel.: (051) 336-0492.

▶ Troco um Phantom System com três cartuchos, mais um Mega Drive completo, tudo em perfeito estado de conservação, por um Super NES e uma fita. Interessados tratar com Alessandro Reis de Assis, Rua Edson, 845, Campo Belo, São Paulo — SP, CEP 04618.

▶ Troco adaptador A-60 para fitas americanas, mais um joystick do Dynavision II, por outro joystick do Hi-Top Game da Milmar. Interessados tratar com Robert Scott B. Neill, Caixa Postal 140, São Sebastião — SP, CEP 11600.

▶ Troco Master System II com três controles, um Bit System com um controle Dynavision, um adaptador e uma fita Double Dragon 3, tudo em bom estado de conservação, por um Mega Drive. Interessados tratar com Cláudio Tadashi Fukuda, Rua Eugênio Beltrani, 28, São Paulo — SP, CEP 04243.

▶ Troco Atari 2600 e um Dynavision I com 14 fitas, por um Phantom System com adaptador e dois cartuchos. Interessados tratar com Alessandro ou Júnior, tels.: (091) 243-1007 ou 231-1171.

▶ Troco cartucho Sonic do Mega Drive japonês, por Street of Rage, Fight Master, Super Monaco GP, Fantasia ou Castle of Illusion. Interessados tratar com Jônatas Lincoln Ferreira, tel.: (011) 295-5614 (Favor não ligar aos sábados).

▶ Troco cartuchos Castlevania 2 e Tartarugas Ninja 2, por Altered Beast, sistema Nintendo. Interessados tratar com Milton Carlos Costa de Lima, Rua Guimarães Rosa, 12, Jacintinho, Maceió — AL, CEP 57040.

▶ Troco Pistola Laser Dynavision, mais cartucho Batman, por um cartucho sistema Nintendo ou um minigame série Master. Interessados tratar

com João Alfredo Marques, tel. (0132) 31-7772.

▶ Troco Master System, pistola Light Phaser, três controles, um cartucho Super Futebol 2, um Atari 2600 sem controles, cinco fitas, mais um Autorama Carrera, por um Mega Drive com dois cartuchos em bom estado. Interessados tratar com Tuninho, tel.: (021) 208-8100 (recado).

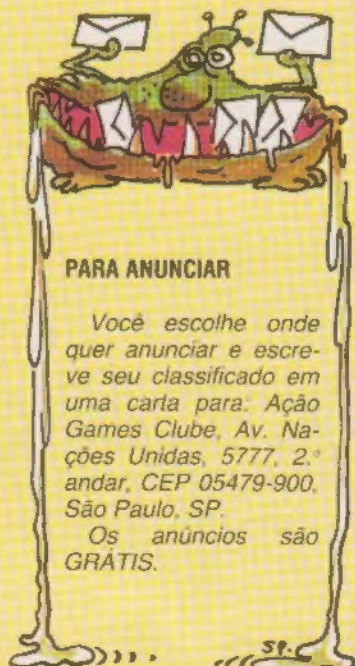
▶ Troco Top Game VG 9000 com dois controles, 11 cartuchos, tudo em perfeito estado de conservação, por um Mega Drive com um cartucho. Interessados tratar com Alan Pablo Grala, tel.: (041) 223-1033.

## DESAFIO

▶ Desafio qualquer pessoa a acabar o jogo Battletoads com 999.999 pontos, e sem perder nenhuma vida. Quem aceitar o desafio entrar em contato com Pedro Costa Kuklenski, Av. Pará, 1100, Porto Alegre — RS, CEP 90000.

▶ Desafio qualquer pessoa a quebrar meu recorde de 984 pontos no jogo Tartarugas Ninja 2. Se você for fera e topiar este desafio, é só entrar em contato com João Marcelo G. Santos, Rua Cecília Porto, 98, ap. 43-A, São Paulo — SP, CEP 08253.

▶ Desafio qualquer pessoa a conseguir me vencer no jogo Moonwalker. Tratar com Daniela M. Garrido, tel.: (0132) 39-1431.

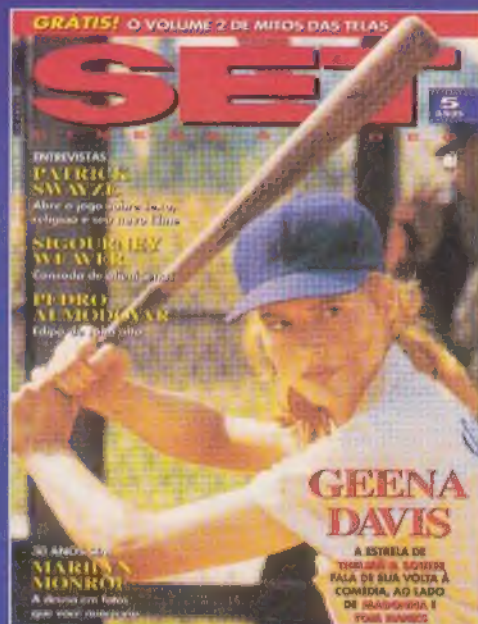


### PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2.º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Os anúncios são GRÁTIS.

# EM CARTAZ



## NUMA BANCA PERTO DE VOCÊ

Este mês, a revista SET está imperdível! Veja só as atrações: perfil completo de Geena Davis, a nova musa do cinema. Fotos exclusivas e inéditas da deusa Marilyn Monroe, 30 anos depois. Entrevista quentíssima com Patrick Swayze, o astro de Ghost e Dirty Dancing, e muito mais!

**GRÁTIS:**  
**OS MAIORES**  
**MITOS DAS**  
**TELAS**

**SET.**  
**A SUA REVISTA DE**  
**CINEMA E VÍDEO**

EDITORA  
**AZUL**





EDITORA  
AZUL

Fundador  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Diretoria  
Angelo Rossi  
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

## ACÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

### REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti  
Editora: Belinda Santos  
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa  
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade  
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara  
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho. Revisão - Suzete Stimple. Fotografia - Alexandre (Tec-Toy), Ennio Brauns, Fernando C. Villafranca, Ivan Carneiro, Plínio Borges. Assistente de Edição Fotográfica - Tadeu Cerqueira Pereira. Ilustrações - Sérgio Carreiras, Spacca, Studio O Projetos Gráficos Ltda. Consultores - Christian Zaharic, Marcos Roberto de Lima Ioiô. Texto - Beto Guimarães. Correspondente Internacional - Angelo Ishi (Japão).

### PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier  
Gerente: Alair Machado  
Contatos: Patrícia Macedo Juliaz, Marcelo Barros  
RJ-Contatos: Eduardo Rosa  
Coordenadores: José Soares A. Santos

### COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes  
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo  
Gerente de Produto: Adriana Grancini  
Gerente de Promoções: Sandra Galli

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves  
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa  
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão  
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479900, Tel.: (011) 211-7866 Caixa Postal 66254, CEP 05389, Telex: (011) 831-178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril/Abril Press. Rio de Janeiro: R. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - s/ 1533/34-CEP 20020. Tel.: (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: 1ª quinzena de Agosto/92. Números atrasados: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo Serviço ao assinante: tel (011) 823-9222

Fotolito: Foto Line LTDA, IMPRESSA NA DIVISÃO GRAFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

## NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS



**CHUCK ROCK Mega Drive**  
Gráficos sensacionais muita ação num game bem-humorado



### SUPER BATTLETANK

Uma superaventura no deserto a bordo de um tanque pra lá de especial



### SUPER MÔNACO GP 2

Agora, vamos debulhar a versão para o Master System

### OS VENCEDORES DO CAMPEONATO BRASILEIRO DE VIDEOGAMES

Devido à antecipação do nosso fechamento, a cobertura completa da grande final sai na próxima edição

E ainda tem mais:

Terminator 2 para Nintendo

Indiana Jones and the Fate of Atlantis - PC

Tudo isso e mais um selo de Bônus para a sua coleção!

**ACÇÃO GAMES é pura informação.**  
Sem papo-furado



EDITORA  
AZUL

### NOSSAS PUBLICAÇÕES

#### BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

#### LETRAS TRADUZIDAS

Fotos e Letras Traduzidas

#### SET

Cinema e Vídeo

#### SET 1000 VÍDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

#### ACÇÃO GAMES

O mundo dos Games

#### FLUIR

Surf

#### CAMINHOS DA TERRA

Natureza, Aventura e Ecologia

#### BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saúde

#### SAÚDE É VITAL

Prevenção e Saúde

#### CARÍCIA

Comportamento Jovem

#### HORÓSCOPO

Astrologia

#### ASTRA

Esoterismo

#### FAMA

Música e Ídolos

#### CONTIGO

Atualidades - TV

#### SEMANÁRIO

Variedades

### NOSSOS ENDEREÇOS

#### REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777, C 054799000. Tel.: (011) 813-9115 - São Paulo -  
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - and. s/1533/34 - Centro - 20020 - Fone: (021) 5 0313 - Fax: (021) 5321486 - Rio de Janeiro - R.  
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Repr. Ltda. F Timbiras 1580-1094 - Ed. City Center-Bairro de Lour - 30140-MG-Fone: (031) 224-9534-Fax: (031) 226-2  
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Venâncio, III s/1202 - CEP 70300 DF - Fone: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644  
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - c. CEP 90060-Porto Alegre-RS Fone/Fax: (051) 223-8  
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 c. Estreito - SC - 88075 - Fone: (0482) 44-8224  
Curitiba: R. Cândido de Abreu 140 - c. 100 80530 - PR Fone: (041) 234-0439  
Joinville - Rua Bahia 163-89200-SC-Fone: 33-6





# PROGAMES

**O MUNDO DOS GAMES**

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 - CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

## RECADADO ESPECIAL PARA GAMELOCADORAS E VIDEOLOCADORAS

Garantam o seu melhor lucro, comprando na Progames. A Progames está garantindo sua posição de N° 1 no mercado brasileiro de videogames, oferecendo ao melhor preço as

últimas novidades em cartuchos e equipamentos para todos os sistemas.

Consultem nosso Departamento de Revenda.

**Seja você o franquiado Progames de sua localidade.  
Consulte nosso Departamento de Franquia.**

### "ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

**Cidade de São Paulo:**  
Lapa - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444  
Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229  
Tel.: (011) 950.6329  
V. Formosa - Rua Aracê, 213 - Tel.: (011) 918.4638  
Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766  
Tel.: (011) 941.9957  
P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127  
Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224  
Tel.: (011) 876.5531  
Jd. Paulista - Rua Peixoto Gomide, 1088  
Tel.: (011) 288.2200  
Pinheiros - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280.3220  
Chácara Sto. Antonio - Rua Octávio Machado, 992  
Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525  
1º andar - Tel.: (011) 209.0971  
Santo André - Rua Pde. Manoel de Paiva, 120  
Tel.: (011) 440.9398  
S. B. do Campo - Rua Municipal, 446  
Tel.: (011) 458.2882  
S. C. do Sul - Rua Amazonas, 898  
Tel.: (011) 441.9429

**Interior de São Paulo:**

Bragança Paulista - Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230  
Tel.: (011) 433.0998  
S. J. dos Campos - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319  
Tel.: (0123) 41.7250  
Campinas - Av. Andrade Neves, 1654  
Tel.: (0192) 41.6828  
Tijuca - Rua Major Ávila, 242 - Lj. F  
Tel.: (021) 264.8336  
SCLN 343 - Bl. E - Lj. 64 - Tel.: (061) 274.3311  
Pituba - Rua Ceará, Shopping Ponto 7 - Lj. 18  
Tel.: (071) 248.0135  
Senhor do Bonfim: Rua Juvêncio Duarte, 38 - Tel.: (075) 841.1776  
João Pessoa: Tambau - Av. Nego, 200 - Sl. 112  
Tel.: (083) 226.2369  
Campo Grande: Rua Pedro Celestino, 1717 - Tel.: (067) 624.5334  
Cuiabá: Av. Isaac Póvoas, 1217 - Tel.: (065) 624.7112  
Vitória: Praia do Canto - Rua Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1  
Tel.: (027) 225.0639  
Belo Horizonte: Savassi - Av. do Contorno, 6283 - Tel.: (031) 225.8421  
Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5  
Tel.: (031) 488.1644



VOCÊS JÁ ESTÃO NA IDADE  
DE CONHECER ESSA MOÇA



**MOÇA MULATA**  
(BEBIDA QUENTE COM CHOCOLATE)

**INGREDIENTES**

- 1 LATA DE LEITE MOÇA
- 3 VEZES E MEIA A MESMA  
MEDIDA DE LEITE
- 2 CASCAS DE CANELA
- 1 TABLETE DE CHOCOLATE MEIO  
AMARGO NESTLÉ (200G)
- NOZ-MOSCADA A GOSTO

**MODO DE PREPARO**

BATA NO LIQUIDIFICADOR O LEITE  
MOÇA, O LEITE E LEVE AO FOGO PARA  
FERVER. COM A CANELA, MEXENDO  
VEZ EM QUANDO. ASSIM QUE INICIAR  
FERVURA, ABAIXE O FOGO E ADICIONE  
O CHOCOLATE MEIO AMARGO POCO A POCO,  
MEXENDO ATÉ DERRETER  
COMPLETAMENTE. RETIRE A CANELA E  
DISTRIBUA A CHOCOLATADA EM  
XÍCARAS E POLVILHE A NOZ-MOSCADA

RENDIMENTO: 5 A 6 PORÇÕES

NESTE INVERNO,  
BEBIDAS QUENTES

**BATEU  
TOMOU**

VOCÊ FAZ E BEBE MARAVILHA  
COM LEITE MOÇA

